

INFLORENZA MINIMA

Contes cruels dans la **forêt de Millevaux**

Un jeu de rôle écrit par **Thomas Munier,**
illustré par **Willy Cabourdin**

INFLORENZA MINIMA

Contes cruels dans la **forêt de Millevaux**

Un jeu de rôle écrit par **Thomas Munier,**
illustré par **Willy Cabourdin**





Inflorenza Minima est une version épurée du jeu de rôle *Inflorenza* (Héros, salauds et martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux). À la différence de son grand frère, *Inflorenza Minima* ne nécessite aucun matériel : ni feuille, ni stylo, ni dé, ni hasard, ni chiffres.
Ce jeu de rôle vous entraîne dans un conte forestier. Vous allez y vivre la pénurie, la perte et les dilemmes moraux qui s'en suivent. Dans un monde en ruine soumis à de cruelles lois magiques, les ressources sont limitées. Tout coûte cher, physiquement ou moralement. On ne peut pas tout s'offrir et il va falloir faire des choix difficiles pour arriver à ses fins. Les personnages, quelle que soit leur attitude, vont révéler toute leur beauté dans ces inévitables sacrifices.

Vous aimerez animer le jeu si vous aimez :
- Poser des ambiances à la fois poétiques, sauvages et crépusculaires.
- Ou pousser les personnages dans leurs dernier retranchements.
- Ou mettre en lumière des quêtes belles et désespérées.

Vous aimerez y jouer un personnage si vous aimez :
- Ressentir les affres de choix cornéliens ou de situations dramatiques.
- Ou interpréter un héros jusqu'au-boutiste.
- Ou contribuer à un conte choral à fleur de peau.

Crédits

Texte par Thomas Munier, libre de droits,
avec la participation de Pierre V. en annexe.
Illustrations : Willy Cabourdin. www.willycabourdin.com



Relecture : Angélique Autet, Jérôme Bouscaut, Nicolas Dessaux, Claude Féry, Furène, Laurent Gärtner, Guillaume Jentey, JC Nau, Colin Niaudet, Nesstor, Piouh, Sylvestre Rivière, Jean-Jacques Royneau, Valentin T., Pierre V.

Polices de caractère :
Fira sans (gratuites pour un usage non commercial)

La première édition d'*Inflorenza Minima* est parue en 2016 sous un format numérique, non illustré. Cette deuxième édition reformule quelque peu le texte de la première, elle apporte des options supplémentaires, un exemple de partie et l'annexe écrite par Pierre V.

Ressources
Page dédiée au jeu :
http://outsider.rolepod.net/millevaux/inflorenza-minima/
Comptes-rendus de partie, playlist en écoute libre, aides de jeu à télécharger...

SOMMAIRE



Ce jeu est rédigé comme une série de poupées russes, mais à l’envers. Vous avez une première poupée russe qui va vous dire comment jouer, et vous pouvez vous contenter de ça. Ou vous pouvez l’ouvrir pour en sortir une deuxième poupée russe *plus grande*. Celle-ci vous réexpliquera comment jouer, mais avec plus de détails. Vous pouvez vous contenter de ça ou l’ouvrir pour en sortir une troisième poupée, encore plus grande… Et ainsi de suite.

Bref, peut-être qu’il vous suffira de lire le lexique pour savoir comment jouer. Ou peut-être que vous voudrez pousser jusqu’au résumé du jeu en une page ou jusqu’à l’exemple de partie, ou reprendre une par une les règles présentées de façon détaillée, des plus essentielles aux plus facultatives. Peut-être même voudrez-vous encore creuser en lisant les comptes-rendus de partie sur internet, en écoutant les règles en audio ou la partie-tutoriel en audio. Peut-être même allez-vous m’envoyer des e-mails pour creuser le sujet. C’est à vous de voir si vous vous contentez de la poupée que vous avez dans vos mains, ou si vous l’ouvrez pour en trouver une plus grande.

Si vous jouez juste avec les premières poupées, peut-être que vos premières parties seront hésitantes. Il faut du temps avant de comprendre comment on interprète les mécaniques du jeu, des plus fondamentales (les **prix à payer**) au plus subtiles (le **vertige logique**). Partez sur des aventures très simples au départ, et rendez les choses plus complexes et intenses au fur et à mesure que vous ouvrez vos propres poupées russes.





LEXIQUE

Pour représenter la mixité, la Confidente est au féminin, les joueurs au masculin. Mais bien sûr, un garçon peut être Confident, et des filles peuvent être joueuses.

- **Campagne :** mode de jeu où on suit les mêmes personnages dans des **quêtes** au long cours qui s'étalent sur plusieurs séances.
- **Charger son cœur :** phénomène karmique qui intervient lorsqu'un personnage aggrave sa situation, volontairement ou non. Voir *décharger son cœur.*
- **Compromis :** conclusion douce-amère proposée par la Confidente en cas d'égalité entre personnages en **conflit.**
- **Confidente :** personne qui incarne le décor et les figurants, gère le rythme et les tours de parole, et énonce les **prix à payer.**
- **Conflit :** moment où un personnage veut accomplir une chose importante.
- **Cruauté :** loi magique de Millevaux qui donne aux vies des personnages un tour tragique ou absurde en dépit de leurs efforts.
- **Décharger son cœur :** phénomène karmique qui consiste à convertir son infortune passée en fortune présente, pour éviter de payer un **prix** demandé.
- **Égrégore :** sédiment des émotions et des passions humaines qui provoque des phénomènes surnaturels et façonne l'environnement.
- **Emprise :** force étrange qui transforme la nature profonde des êtres et des choses. Ce qui est humain peut devenir animal, végétal ou minéral, et inversement.
- **Figurant :** humain, animal ou **horla** incarné par la Confidente qui

le place sur la route des personnages et le définit comme allié, ennemi ou neutre.

- **Flashback :** scène où on rejoue le passé d'un personnage.
- **Flashforward :** scène où on joue le futur possible d'un personnage.
- **Forêt :** pandémie végétale qui recouvre et transforme tout l'environnement.
- **Horlas :** monstres ou créatures issues de l'**emprise** et de l'**égrégore.**
- **Joueur :** personne qui incarne un personnage.
- **Loi du destin :** loi magique de Millevaux qui fait qu'on n'obtient rien sans rien, quelles que soient sa ruse ou ses ressources.
- **Offrande :** cadeau que Millevaux accorde aux personnages (sous de multiples formes) pour leur redonner espoir avant de leur causer de nouvelles souffrances.
- **Personnage :** protagoniste de l'aventure, mû par une **quête** et lié aux autres personnages par l'**égrégore.**
- **Prix à payer :** contrepartie exigée par la Confidente pour qu'un personnage accomplisse une chose qui lui tient vraiment à cœur ou se rapproche de sa **quête.**
- **Quête :** objectif du personnage. La Confidente doit guider le joueur vers la réalisation de cet objectif tout en lui présentant des obstacles.
- **Ruine :** mouvement qui pousse toute chose civilisée à s'effondrer.
- **Symbole :** objet, thème ou motif esthétique associé à un personnage.
- **Vertige logique :** emboîtement entre des scènes du présent, du passé, du futur et des scènes oniriques.



RÉSUMÉ DU JEU EN 3 PAGES

- Notre monde tombe en **ruine.** La **forêt** envahit tout. L'**oubli** nous ronge. **L'égrégore** donne corps à nos peurs. L'**emprise** transforme tout. Les **horlas** sont tapis près de nous.
- Chaque joueur définit son personnage par une **quête** (liée à celles des autres personnages) et deux **symboles** (des thématiques chères au joueur). Les personnages communiquent par l'**égrégore.**
- Quand un personnage tente une chose importante pour lui ou pour sa quête, la Confidente lui annonce un **prix à payer.** C'est la **loi du destin.** Le personnage paye le **prix** demandé par la Confidente ou renonce à ce qu'il veut.
  Le personnage peut proposer un **prix alternatif** ou attendre une autre occasion.
- Si le personnage **accomplit sa quête** ou y **renonce,** le joueur invente une nouvelle **quête** ou un nouveau personnage.
- Pour se **protéger,** les joueurs peuvent interdire des thématiques, mettre les pouces vers le haut pour demander plus d'intensité, vers le bas pour moins, mettre les bras en croix pour arrêter une scène-choc. À intervalles réguliers, la Confidente doit vérifier si ça va.
- Si un personnage aggrave sa situation, il **charge son cœur** (une seule charge).
- Il peut ensuite le **décharger** pour obtenir une chose qu'il veut sans payer le prix.
- Si deux personnages **s'entraident** (physiquement ou par l'**égrégore**), la Confidente annonce un **prix à payer** pour chacun. Puis elle désigne le joueur le plus impliqué et lui demande de **choisir** qui paye le **prix.** Le personnage désigné peut alors se rétracter mais dans ce cas-là, le **conflit** est perdu.



- Si deux personnages ont des volontés **opposées** lors d'un **conflit,** la Confidente rajoute dans chaque camp autant de **voix** que de personnages tiers qui aident ou de cœurs **déchargés** pour l'occasion. Le camp avec le plus de voix l'emporte (avec éventuellement un **prix à payer**). En cas d'égalité, il y a un **compromis cruel.**
  S'il y a plus de deux camps, la Confidente fusionne les camps ou énonce un **compromis.**
- La Confidente a un devoir de **cruauté :** elle utilise la **loi du destin** pour poser fréquemment des choix cornéliens et désamorcer les ruses des joueurs.





LE SILENCE DES STATUES : EXEMPLE DE PARTIE

Ce texte décrit une partie-type. Il retranscrit les dialogues entre joueurs et Confidente, le récit, le jeu, et la façon dont les règles sont expliquées. C'est une fausse partie, elle n'a eu lieu que dans la tête de l'auteur. Elle est construite pour ressembler à une vraie partie, mais en même temps elle a aussi vocation à illustrer des cas particuliers. Cette fausse partie est censée être improvisée, mais en fait l'auteur l'a préparée. L'action est censée se passer dans une Occitanie fantasmée, et l'auteur a fait des recherches sur cette région. C'est ainsi qu'il propose une playlist dédiée, et qu'il remanie l'orthographe du prénom Jésus pour sa graphie occitane Jèsus. Ceci dit, ces recherches auraient pu être faites pendant une vraie partie au prix de quelques interruptions pour aller sur internet.

Pour des raisons de compréhension, les règles sont amenées dans un ordre proche de celui du manuel qui suit. La fausse partie utilise même les règles optionnelles. Les règles sont cependant présentées avec moins de nuances qu'elles n'en ont dans le manuel : l'exemple de partie a pour vocation de décrire un enchaînement de jeu organique sans pour autant brosser un portrait total des possibilités. Vous pouvez vous contenter de lire l'exemple de partie pour apprendre à animer le jeu mais le manuel vous permettra d'approfondir tous les cas de figure.

Comme l'emploi des règles découle des situations, il est possible qu'une vraie partie ne mobilise qu'une fraction de ces règles ou les mobilise dans un ordre tout à fait différent. L'exemple de partie omet aussi de décrire les émotions que ressentent les participants : il aurait été difficile de les retranscrire avec justesse. Seule une véritable partie saurait vous y conduire.

Safia est la Confidente.

Trois joueurs :

Ravi (qui incarne Occitane, puis Magdalena).

Pauline (qui incarne Jèsus).

Armand (qui incarne Jean Petit).

Safia : « Ce soir, je vous propose de jouer à un jeu de rôle qui s'appelle *Inflorenza Minima*. Nous allons jouer une aventure qui n'aura pour support que notre imagination. Je serai la Confidente, et j'incarnerai le

décor et les figurants de cette aventure. Vous pouvez décrire le décor et les figurants de temps en temps, mais sachez que c'est moi qui ai le dernier mot dessus. Quant à vous, vous allez incarner chacun un personnage ; un des héros de cette aventure. Il pourra m'arriver de dire des choses au sujet de vos personnages, mais vous pouvez me reprendre : c'est vous qui avez le dernier mot sur eux. »

UNIVERS

Safia : « Tout d'abord, il faut que je vous explique le contexte de l'aventure. Nous sommes dans le futur, après une terrible catastrophe. Le monde est en ruine. La forêt a tout envahi. Les habitants doivent composer avec quatre menaces. D'abord il y a l'oubli : les gens perdent la mémoire, c'est très variable d'une personne à l'autre. Ensuite il y a l'emprise : c'est une force qui tend à transformer les hommes, les bêtes et les choses… ou à les hybrider. Il y a aussi l'égrégore : toutes les peurs et les croyances des hommes forment une trame magique qui provoque des événements surnaturels. Par exemple, si suffisamment de monde croit qu'un ogre vit dans la forêt, et bien un ogre finira par y vivre. Peut-être que c'est un habitant de la forêt qui deviendra un ogre, ou peut-être que l'ogre apparaîtra à partir de rien. Et pour finir, il y a les horlas : ce sont des monstres créés par l'emprise ou par l'égrégore. Ils rôdent dans la forêt, mais aussi dans les villes. Cela ne se passe ni dans un endroit ni à une époque précises : les deux dépendent de notre envie du moment. »

QUÊTE DE PERSONNAGE (ET RÈGLE OPTIONNELLE DU SYMBOLE)

Safia : « Maintenant que je vous ai brossé le contexte, je vous propose d'inventer chacun votre personnage. D'abord, vous allez imaginer une quête que poursuit votre personnage. Je dois vous dire tout de suite que l'ambiance de l'aventure va relever du conte cruel : vous risquez de souffrir si vous voulez accomplir votre quête. Quand l'un d'entre vous aura imaginé sa quête, il nous la dévoilera, et le prochain à le faire devra créer une quête en lien avec la première, et ainsi de suite. Tout le monde doit avoir une quête liée avec celle d'un autre. Ensuite, vous

allez décrire un peu votre personnage : à quoi il ressemble, comment il est habillé, quel est son caractère… Enfin, vous allez me dire deux symboles qui sont importants dans la vie de votre personnage. Un symbole, c'est juste un mot, comme *épée, amour* ou *rouge*. Ça dit des choses au sujet du personnage ou de son destin. Cela va m'inspirer pour peupler votre aventure. Qui a une idée de quête pour lancer le jeu ? »

Ravi : « Moi, ma quête, c'est que je veux devenir le plus fort. »

Safia : « C'est un peu flou et un peu excessif. Je sens bien qu'il y a un enjeu, mais ça manque d'une direction précise pour qu'on puisse bâtir une aventure autour. Dis-moi… Pourquoi veux-tu devenir le plus fort ? »

Ravi : « Parce que je veux tuer un arbre qui a tué ma famille. »

Safia : « C'est bien parce que c'est plus précis et c'est dans le thème de la forêt. Mais dis-moi, comment un arbre a bien pu tuer ta famille ? »

Ravi : « Je ne sais pas trop… »

Pauline : « Moi, j'ai une idée si tu veux bien. C'est l'arbre qui a servi à faire le bois de la croix du Christ. Il est mauvais, à cause de toute la souffrance que la croix a générée. Il a tué ta famille en leur crachant des clous dessus : les clous de la Vraie Croix. »

Ravi et **Safia** : « Ah oui d'accord ! »

En quelque sorte, **Pauline** *dit à la fois des choses au sujet du personnage de* **Ravi** *(comment ses parents sont morts) mais aussi au sujet du décor et des figurants.* **Ravi** *et* **Safia** *pourraient donc la reprendre, mais comme ils apprécient son idée, ils valident.*

Safia : « Maintenant, j'aimerais que quelqu'un d'autre crée son personnage avec une quête associée à celle du personnage de **Ravi**. »

Armand : « Moi, je veux t'aider à tuer l'arbre. Parce que je suis un menuisier célèbre et on m'a commandé de sculpter une statue du Christ en croix dans le bois de cet arbre. »

Safia : « Oui, c'est bien, vos quêtes sont bien liées. »

Pauline : « Et bien moi, je veux vous en empêcher. Car je me prends pour le Christ et je pense que les hommes devraient épargner cet arbre malgré ce qu'il m'a fait : il faut apprendre à pardonner. »

Safia : « OK. Maintenant, il est temps de décrire chacun vos personnages, de leur donner un nom, et de leur assigner deux symboles. Ce



sont des mots importants dans la vie du personnage. Cela peut se rapporter à un objet que porte ou affectionne le personnage, à une valeur morale, ou à un motif esthétique qu'on va souvent rencontrer sur le personnage ou autour du personnage. Ces symboles ne sont pas là pour vous rendre plus puissants ou plus faibles, ce sont surtout des guides d'improvisation pour vous et pour moi. »

Pauline / Jèsus : « Moi, c'est facile, je ressemble au Christ, et je me fais appeler Jèsus. Je me promène pieds nus. Mes deux symboles sont la *souffrance* et le *pardon*. »

Armand / Jean Petit : « Je suis barbu et vêtu d'un tablier de cuir chargé d'outils. J'ai l'air sombre, toujours concentré sur mon travail. Je suis bien portant, mais j'ai commencé à maigrir depuis que j'ai pour mission de faire une statue du Christ en Croix. Je m'appelle Jean Petit. Mes symboles sont le *bois* et la *persévérance*. »

Ravi / Occitane : « Je suis une très jeune femme, la cadette de ma famille. Je porte sur mon visage toute la colère qui est en moi. Je m'appelle Occitane. Mes symboles sont la *vengeance* et les *clous*. »

ACTION ET COMMUNICATION

Safia : « Super. Maintenant que j'ai vos personnages, je vais pouvoir vous en dire plus sur la façon de jouer. Vos personnages sont très sensibles à l'égrégore et par ce biais ils sont en contact mental permanent. Autrement dit, le jeu est transparent : aucun secret entre nous. Tout ce qui est dit autour de la table, un personnage peut l'utiliser à son compte. Mais c'est facultatif. Vous pouvez décider que votre personnage ignore une information qui a été dite en son absence. Vos personnages peuvent entrer librement dans les scènes, du moment que vous trouvez une justification. Mais si on est dans une scène de course-poursuite, je peux demander une contrepartie. Sachez que c'est un univers magique. Vous pouvez réussir l'impossible. Il suffit de me demander, je vous dirai ce que ça coûte. »

PROTÉGER LES JOUEURS À TOUT MOMENT

Safia : « Nous risquons de jouer avec des thématiques qui peuvent être intimes ou douloureuses, alors je vous informe de certaines

techniques pour préserver notre sécurité émotionnelle. Première chose, si vous êtes mal à l'aise, dites-le-moi tout de suite en aparté, je modérerai la table sans vous mentionner. Vous pouvez aussi faire une croix avec vos mains pour signaler quand ça va trop loin. Alors, tout le monde doit s'arrêter.

Levez votre pouce si vous voulez plus d'intensité. Et baissez votre pouce si vous voulez moins d'intensité.

À n'importe quel moment, vous pouvez aussi dire que vous interdisez une thématique. Tout le monde devra alors faire de son mieux pour l'éviter. »

Pour installer une ambiance, **Safia** *passe l'album éponyme d'*Aronde, *de la musique folklorique occitane circulaire et mystique.*

CONFLIT SIMPLE

Safia : « Commençons à jouer. Qui veut être au centre de la première scène ? »

Pauline / Jèsus : « Je prêche devant le peuple de la forêt. Je les exhorte à créer une barricade pour protéger l'arbre à clous, car il faut pardonner à cet arbre malgré le mal qu'il m'a fait. »

Safia : « Les gens te regardent avec un drôle d'air. Le village était animé par une feria, une fête votive avec des spectacles de taureaux et un tournoi de pelote. Quand tu commences à prêcher, la fête s'arrête. On entend juste le bruit sec d'une balle qu'un homme frappe avec une main bandée. Et le trot d'un taureau noir lâché dans le village, qui n'en a cure de tes prêches. Les gens sont quand même impressionnés par ta ressemblance avec le Christ, mais pour autant il leur en faudrait plus pour se mettre à ton service. De surcroît, ce n'est pas un service comme un autre. Il te rapprocherait de l'accomplissement de ta quête, qui est de soustraire l'arbre à clous de tout danger. Or, dans ce monde, rien d'important ne s'accomplit sans souffrance. C'est la loi du destin, une loi magique. Le taureau noir court dans les ruelles blanches. Les branches sèches et noires des arbres qui poussent dans le village strient le ciel blanc. Le taureau court vers toi. Si tu le laisses t'embrocher les deux mains

avec ses cornes, alors les villageois te prendront vraiment pour le Messie et accompliront ta volonté. »

Pauline / Jèsus : « Oui, et après mes mains se régénéreront par magie. »

Safia : « Non. Te faire embrocher les mains, c'est le prix à payer pour convaincre la foule. Si tes mains se régénéraient, ce serait une façon de te soustraire à la loi du destin. Tu ne pourras plus porter d'objets lourds, ni lancer d'objets. Tes mains seront à moitié fichues. Mais tu peux aussi échapper au taureau. Alors, tu devras renoncer à ce que les villageois t'aident à protéger l'arbre à clous. À moins de payer un autre prix, plus tard. »

Safia fait un geste vers **Pauline** pour lui signifier qu'elle s'inquiète de son confort : *« Est-ce que ça va ? »*.

Pauline / Jèsus : « Oui, ça va. Tant pis, j'accepte de payer le prix. C'est trop important. Je le fais pour l'arbre. Je pourrais attendre une autre occasion, mais le temps presse. Alors que le taureau fonce sur moi, je tends les bras et je le laisse embrocher mes deux mains. »

Safia : « Le taureau a un regard impénétrable alors qu'il te mutile. Puis les villageois, horrifiés, le rentrent dans son étable et te recueillent. Le joueur de pelote, Amaniu, enlève les bandages de ses mains pour en couvrir les tiennes. Il place la pelote dans ta main tremblante comme si c'était l'orbe du Roi des rois. Au centre du village, il y a la grand-place ornée de banderoles avec la croix occitane. Et sur la grand-place, il y a l'arbre à clous qui porte en son cœur les clés de la ville ; charge au plus valeureux des jeunes adultes de s'en emparer à la fin de la fête. Les villageois se rendent aux remparts, perchés sur le vide des montagnes forestières. Ils les renforcent avec des vieux meubles et des buissons d'aubépine, pour empêcher toute intrusion. »

À cause du nom des personnages de **Ravi** *et d'* **Armand**, **Safia** *situe l'aventure dans une version post-apocalyptique fantasmée de l'Occitanie. Elle a improvisé au fur et à mesure le fonctionnement du village et de la feria. Pour ce faire, elle a utilisé ses connaissances sur les cultures des Pyrénées, du Limousin et des Alpes. Elle s'appuie aussi sur le personnage de* Jèsus, *en multipliant les références christiques.*

Ni le décor ni les figurants ne sont amenés innocemment : ils font écho aux personnages.

Safia a fait jouer un conflit simple en demandant à Jèsus de payer un prix en échange d'un accomplissement partiel de sa quête. Mais elle s'est gardée d'évoquer sèchement le nom de la mécanique : elle l'a incorporée au récit en parlant de loi du destin. La règle du jeu est aussi une loi métaphysique de l'univers où vivent les personnages.

ACCOMPLISSEMENT

Pauline / Jèsus : « En fait, je pense que j'en ai assez fait pour protéger l'arbre à clous. Je me vois mal passer toute la partie à faire rempart de mon corps devant cet arbre. Je voudrais changer de quête. »

Safia : « Peut-être que tu estimes que ta quête initiale est accomplie, ou que tu y renonces ? »

Pauline / Jèsus : « J'ai fait ma part. Maintenant, je livre l'arbre à son destin. Il y a une femme voilée de noir, Magdalena. Les villageois la regardent en biais, on la dit sorcière, fille de mauvaise vie. Dans la foule, on l'oblige à marcher dans l'ombre des coffres sacrés qu'on porte en ostension. Elle est allée chercher de l'eau au puits et elle soigne mes plaies. J'ai peur d'éprouver pour elle un sentiment bien terrestre. Ma nouvelle quête est de résister à l'appel de l'amour. »

Pauline *vient d'inventer un figurant, Magdalena, et de décrire ses actions. Elle empiète sur les prérogatives de* **Safia,** *mais* **Safia** *valide la proposition d'un signe de tête.*

Safia : « Tu as tout à fait le droit de changer de quête. En revanche, pour rester dans le jeu, il faut en effet que tu choisisses un nouveau personnage, ou une nouvelle quête, mais alors elle doit être liée à la quête d'un des autres personnages.

Pauline / Jèsus : « Entendu. Ma nouvelle quête est la suivante : Je veux que Jean Petit m'enseigne le métier du bois afin que dans la tâche j'oublie Magdalena. »

Safia : « C'est moins ambitieux que ta quête précédente, mais tu devras toujours affronter la loi du destin, alors nous verrons ce qu'il en adviendra… »



CHARGER SON CŒUR

Armand / Jean Petit : « De mon côté, je voudrais revenir sur mes motivations. J'étais le menuisier le plus réputé de ces montagnes. Un jour, une personne avec une robe et une capuche est venue me voir. Elle m'a payé une grosse somme pour que je réalise cette statue du Christ en croix à partir de l'arbre à clous. J'ai compris que cette statue allait être mon grand-œuvre. Et que je mourrais si j'échouais à l'achever. »

Safia : « Je veux bien que ça se soit passé ainsi. J'ajoute que si tu maintiens ces faits, tu viens d'aggraver ta situation. En vertu de la loi du destin, cela te permet de charger ton cœur en contrepartie. Cela signifie que plus tard, si je te demande de payer un prix pour obtenir ce que tu veux, toujours en vertu de la loi du destin, tu pourras décharger ton cœur pour obtenir ce que tu veux sans payer le prix. C'est une sorte de joker. J'aurais pu te proposer d'autres cas où tu pouvais aggraver ta situation afin de charger ton cœur, mais ce que tu proposes est tout à fait approprié. »

Armand / Jean Petit : « Alors, je maintiens ce que j'ai dit. Si j'échoue à accomplir ma quête, je mourrai de déception. Et je charge donc mon cœur. »

Safia *a pris soin d'expliquer la règle de charger son cœur en l'incorporant au récit. Elle est quand même sortie du récit pour parler de joker car parfois, il faut savoir sacrifier un peu de la fluidité du récit pour préserver la clarté du jeu.*

Armand / Jean Petit : « J'ai pris mon bâton et mes outils et j'ai escaladé la montagne jusqu'aux remparts du village. »

Safia : « Au-dessus de ta tête, il y a toutes les terrasses du village et les murailles couvertes de ronces et de lierre. Il y a les corbeaux qui piaillent dans le ciel blanc. Et puis toutes les barricades et entre elles l'aubépine qui semble avoir poussé et s'être développée depuis. »

Armand / Jean Petit : « Je veux écarter l'aubépine pour passer avec Occitane. »

Safia : « Impossible de traverser cette muraille sans t'écorcher dans tous les sens et te retrouver à l'article de la mort : tu survivrais assez longtemps pour sculpter ta statue mais ensuite tu rendrais l'âme. »

Safia doit donner de l'importance au sacrifice de Jèsus : les barricades doivent opposer une réelle résistance à la progression de Jean Petit. C'est pourquoi elle estime que ces barricades sont un obstacle important dans la réalisation de sa quête. Selon la loi du destin, elle demande un prix à payer pour le franchir. Elle pourrait se cantonner à dire que les aubépines écorchent Jean Petit, mais la simple mention d'une blessure revient à un prix faible si elle n'a aucun impact par la suite. **Safia** *précise donc quel sera l'impact concret de la blessure.*

Armand / Jean Petit : « Comment je peux anticiper tout ça ? »

Safia : « Quand on est confronté à la loi du destin, on reçoit en vision le champ des possibles. »

Armand / Jean Petit : « Hors de question de me blesser. Je risque déjà de mourir si j'échoue, alors si je réussis, je veux vivre. Je décharge mon cœur pour franchir l'aubépine sans encombre. »

Safia : « Entendu. Alors que tu franchis l'aubépine, tes blessures se referment aussitôt. Derrière toi, tu laisses un sillage de sang, mais déjà tu ne ressens plus aucune souffrance. Comme tu l'as demandé, les aubépines écartées sur ton passage restent telles quelles : la voie est libre pour Occitane. »

Safia *doit aussi accepter que la voie soit libre pour Occitane car elle était censée laisser* **Armand** *demander absolument tout ce qu'il voulait du moment qu'elle avait le champ libre pour définir le prix à payer. De toute façon, demander à Occitane un autre prix à payer pour franchir l'aubépine à son tour aurait été une redondance.*

CONFLIT SIMPLE AVEC ASSISTANCE

Pour grimper en tension, **Safia** *passe l'album* Ors, *d'*Artùs, *du folk-noise chanté en occitan, plein d'épaisseur, d'animalité et de fièvre.*

Ravi / Occitane : « Je rejoins Jean Petit devant l'arbre à clous. Je tiens un marteau et un clou. Je suis déterminée à le planter dans le cœur de l'arbre. Comme tous nos personnages sont liés par l'égrégore, je sais pourquoi Jean Petit est là. Je lui explique que jadis, je faisais partie de ce village. Je voulais franchir le rite du passage à l'âge adulte en allant voler les clés de la ville cachées dans le creux de l'arbre. Mais comme c'était

très dangereux, les membres de ma famille ont voulu le faire à ma place. Et un à un, l'arbre les a tués avec ses clous. Ivre de douleur, je suis partie sans tenter ma chance moi-même. Alors maintenant que je suis revenue, je vais tuer cet arbre et Jean-Petit pourra sculpter dans son bois. »

Safia : « Tu pourras tuer cet arbre, mais ce faisant, tu subiras l'opprobre de tout le village. Les cercueils de ta famille seront retirés du beau cimetière qui fait face à la grande montagne, et jetés bas dans la falaise. C'est comme si tu pouvais déjà entendre le bruit du bois qui se fend. »

Armand / Jean Petit : « Attends, je ne vais pas la laisser faire toute seule ! Je lui donne un coup de main ! »

Quand quelqu'un propose son aide sur un conflit, **Safia** *peut proposer le même prix à payer. Mais elle choisit ici de proposer un prix différent, plus personnalisé.*

Safia : « Aucun souci. Pour que tu puisses tuer l'arbre, tu dois t'en approcher de si près qu'il te tirera deux clous dans les yeux et tu deviendras aveugle. »

Armand / Jean Petit : « Peu m'importe. Je pourrai encore sculpter. »

Safia : « Occitane, on est sur une situation qui relève de ta responsabilité. Est-ce que tu tues l'arbre de tes mains, t'exposant à l'opprobre, ou est-ce que tu laisses Jean Petit s'en occuper, l'exposant à la cécité ? »

Ravi / Occitane, après une longue hésitation : « J'allais me précipiter sur l'arbre, mais quand j'ai vu Jean Petit me devancer, je l'ai laissé faire. Comme j'ai laissé faire toute ma famille avant moi. Je me suis mordu la lèvre en maudissant ma lâcheté. »

Ravi *échange des signes et des paroles à voix basse avec* **Armand**. *Occitane a causé du tort à Jean Petit, mais* **Ravi** *ne veut aucun mal à* **Armand.** **Armand** *lui fait signe que tout va bien. D'une, il respecte le jeu, de deux, le récit ainsi produit l'intéresse et l'émeut.*

Safia : « Alors Jean Petit, tu te rues sur l'arbre à clous avec ton ciseau à bois. L'arbre projette des clous, les mêmes que ceux qui ont planté le Christ sur la croix, et tu en reçois un dans chaque œil. À cet instant même, ton ciseau se plante dans le creux de l'arbre, là où battait son cœur. Tu y trouves aussi les clés de la ville. Te voilà chef honoraire du village pendant un an. L'arbre expire dans un grand frisson. »

CONFLIT DUEL

Ravi / Occitane : « En fait, je viens d'accomplir ma quête ? »

Safia : « Oui. Tu peux te créer une nouvelle quête, ou un nouveau personnage, en reprenant un des figurants (Amaniu ou Magdalena), ou quelqu'un de nouveau. »

Ravi / Occitane / Magdalena : « Je vais créer un nouveau personnage. Occitane devient une pleureuse. Elle va prier sur les tombes de sa famille et sur les autres. Maintenant, je vais jouer Magdalena. Ma quête, c'est : *Je veux que Jèsus renonce à sa vie de prophète pour se marier avec moi.* Mes symboles sont l'*amour* et la *honte,* parce que j'ai honte de ma vie dissolue d'avant.

Pauline / Jèsus : « Bien. Justement, je vais voir Jean Petit pour qu'il m'enseigne son métier. Je me dis qu'en taillant l'arbre à clous avec lui pour en faire sortir une statue pieuse, j'oublierai le désir que j'éprouve pour Magdalena. »

Armand / Jean Petit : « Tes mains blessées n'ont plus aucune force. Tu pourras juste peindre le bois. »

Pauline / Jèsus : « Cela me suffit. Je pense pouvoir y trouver l'abandon que je recherche. »

Ravi / Magdalena : « Je vais voir Jean Petit et je lui explique qu'un tel grand-œuvre, il doit le réaliser seul. Je le supplie de ne pas se mettre entre moi et l'homme de ma vie. »

Armand / Jean Petit : « Cela me paraît assez convaincant. Je vais donc refuser à Jèsus de participer à cette sculpture et même d'en peindre la surface. »

Pauline / Jèsus : « Jean Petit, en tant qu'aveugle, tu auras besoin d'aide ! Et puis au pire, tu peux aussi m'enseigner d'autres choses, comme peindre un coffre sacré ou la charpente d'une maison. »

Safia : « Si vous le voulez bien, je crois qu'on va laisser la loi du destin décider qui convainc qui. Actuellement, on a deux voix pour refuser l'enseignement à Jèsus et une voix pour accepter. »

Pauline / Jèsus : « Qu'est-ce qui se passe si je fais quelque chose de grave et que je charge mon cœur ? »

Safia : « Tu pourras le décharger pour avoir une voix en plus. »


Cruauté

Pauline / Jèsus : « C'est quoi une chose grave exactement ? »

Safia : « Quelque chose que tu répugnerais à faire, ou qui t'éloignerait de ta quête, ou qui serait contraire à tes valeurs. »

Pauline / Jèsus : « Alors j'emmène Magdalena dans la chapelle du village. »

Safia : « La chapelle est remplie de ronces et de feuilles mortes. La charpente est poreuse comme une vieille éponge. Sur l'autel, une vierge noire vous scrute. »

Pauline / Jèsus : « J'offre mon corps à Magdalena en espérant qu'elle renonce à ses projets de mariage. **Armand**, tu ne vois aucun inconvénient à ce genre de choses ? »

Ravi / Magdalena : « J'accepte qu'il y ait des relations charnelles mais on évite de les décrire en détail. »

Safia : « Bien, alors vous commettez l'acte de chair sous les yeux de la vierge noire au visage indéchiffrable. Tu viens d'aller à l'encontre de toutes tes valeurs : je t'accorde bien de charger ton cœur. En revanche, sache que Magdalena veut toujours autant ce mariage. Ou alors on oublie l'histoire de la peinture sur bois et on part sur un autre type de conflit. »

Pauline / Jèsus : « Magdalena, je la gérerai plus tard. La première étape de ma quête, c'est bien de devenir menuisier. Je retournes voir Jean Petit pour le convaincre de me prendre en apprenti. Si je décharge mon cœur, ça fait deux voix dans mon camp et deux voix dans leur camp, c'est ça ? »

Safia : « Oui. Vous êtes ex aequo. Je vais proposer un compromis, et s'il convient à tout le monde, on en reste là. Si quelqu'un le refuse, il retire sa voix du conflit. Le compromis, c'est que Jean Petit cède et prend Jèsus en apprenti, pour repeindre la charpente de la chapelle qui abritera la statue - et donc Jean Petit n'aura pas tout le mérite pour lui – et pendant ce temps Jèsus ne pourra céder à aucune avance de Magdalena. Mais une fois que ça sera fini, il réalisera qu'il a échoué à oublier les sentiments qu'il a pour elle. »

Safia *a pris soin que dans ce compromis, tout le monde obtienne une partie de ce qu'il recherche, mais que tout le monde y perde aussi un peu.* **Ravi,** **Pauline** *et* **Armand** *acquiescent.*

CONFLIT TRIPARTITE

Pauline / Jèsus : « Alors je vais voir un sorcier de la forêt pour que les travaux de la chapelle durent une éternité. »

Ravi / Magdalena : « Mais moi je vais brûler la chapelle avec l'arbre à clous pour que les travaux soient abandonnés et que Jèsus soit à nouveau obligé de tourner les yeux vers moi. Car à moins de vivre à ses côtés, je ne connaîtrai jamais la paix de l'âme. »

Armand / Jean Petit : « Mais vous êtes fous ! Moi je ne veux ni l'une ni l'autre des issues que vous proposez. »

Safia : « Entendu, vous êtes tous les trois dans un camp différent. Si chacun s'entête, voilà ce qu'il va se passer : vos volontés opposées vont carrément déchirer la réalité. Vous allez tous les trois fuir dans une réalité alternative où ça se passe comme vous voulez. Mais vous serez tous les trois en état de mort cérébrale. »

Pauline / Jèsus : « Pas question pour moi. Je me retire de l'affaire. Alors que j'entrais dans la cahute du sorcier... »

Safia : « Tu aperçois un enfant dans l'ombre, qui joue avec un hibou au plumage noir et aux yeux d'or... »

Pauline / Jèsus : « ... J'en ressors sans lui demander d'interférer avec l'écoulement du temps. »

Safia : « OK. Alors on reste sur un conflit duel entre Jean Petit et Magdalena. »

Armand / Jèsus : « Comment je peux aider Jean Petit ? »

Safia : « Rien que par l'égrégore, par ta volonté de l'aider, tu apportes une voix dans son camp. Du coup, ça fait deux voix contre une, le camp de Jean Petit gagne. »

Armand / Jean Petit : « Magdalena, je te surprends en pleine nuit dans la chapelle de la vierge noire alors que tu allais mettre le feu à la souche de l'arbre à clous. Malgré ma cécité, je perçois une source de chaleur, et je te convaincs de renoncer à ton forfait. »

Armand *a pris le contrôle du personnage de* **Ravi** *pour expliquer l'issue d'un conflit. Comme ça lui paraît logique,* **Ravi** *acquiesce.*

Ravi / Magdalena : « Si je ne peux ni interrompre le chantier ni poser mes lèvres sur celles de Jèsus, je peux au moins lui parler. Durant tout le

chantier, j'évoque tout l'amour que je ressens pour lui, je lui parle de mon lourd passé. Lui seul est à même de me consoler et de me laver de mes péchés. Il sera sauvé s'il renonce à une fin de martyr pour fuir avec moi. »

CRUAUTÉ

Safia *estime s'être montrée assez cruelle avec les personnages jusque-là. C'est tout à fait dans le ton du jeu, toutefois il faut aussi accorder des répits de temps en temps. Elle passe un long moment à expliquer comment le chantier se passe sereinement, sous l'approbation muette de la vierge noire. Elle insiste sur les sensations, le toucher du bois, le bruit apaisant du rabot, l'eau fraîche que Magdalena rapporte du puits. Même les moments où on se coupe avec les ciseaux sont de précieux moments, car quand le sang s'écoule de la peau, on se sent pleinement vivant.* **Safia** *évoque aussi les enfants du village qui regardent le chantier avec attention et bienveillance.*

CONNAÎTRE POUR FAIRE MAL

Safia *manque de prise sur le personnage de Jean Petit pour le mettre à l'épreuve. Elle a besoin d'en apprendre plus sur lui, et pour y parvenir elle va utiliser une figurante.*

Safia : « Jean Petit, tu as bien taillé l'arbre. Sous ta main, tu sens déjà la grossière ébauche du Christ en croix. Une fillette s'est cachée derrière l'autel et elle te pose une question. On dirait que la voix sort de la vierge noire. Elle demande quelle est ta plus grande crainte. »

Armand / Jean Petit : « J'évoque l'être en robe et capuche qui m'a fait la commande. Je me demande pourquoi il n'a précisé ni comment il me paierait ni quand il viendrait chercher sa commande. Je m'étonne qu'il m'ait demandé d'utiliser la chair d'un arbre monstrueux pour sculpter une œuvre pieuse. Ma plus grande crainte, c'est que je sois en train d'accomplir l'œuvre du démon. »

DONNER POUR REPRENDRE

La question que **Safia** *vient de poser était cruelle. Elle cherchait juste une information pour faire ensuite pression sur Jean Petit. Mais* **Safia** *doit équilibrer le jeu. Si les personnages souffrent en continu, sans aucun*

secours ni réconfort, le jeu s'arrête. Alors **Safia** *doit aussi savoir donner. Quitte à reprendre plus tard.*

Safia : « Magdalena, à quoi occupes-tu tes journées le temps que le chantier se termine ? »

Ravi / Magdalena : « Je fais la cueillette dans les bois ou dans les champs pour que ni Jean Petit ni Jèsus ne se laissent mourir de faim. »

Safia : « Sur le chemin, à l'orée de la forêt, tu rencontres Mariam, une fillette à la peau sombre. Elle dit qu'elle s'aventure de temps en temps dans le village. C'est une orpheline. Elle finit par te suivre comme si tu étais sa mère, ou plutôt son amie car elle est assez autonome. Elle ne dit pas grand-chose et semble détenir des secrets, mais en tout cas elle montre beaucoup d'affection pour toi. »

Ravi / Magdalena : « Je le lui rends bien parce que c'est la première fois qu'on m'aime pour ce que je suis. »

Safia *a proposé une offrande en la personne de Mariam, et* **Ravi /Magdalena** *l'a accepté. Les choses auraient pu se passer autrement. Magdalena, sentant la tournure tragique que prennent les choses, aurait pu refuser de s'attacher.* **Safia** *aurait pu essayer de mieux « vendre » cette nouvelle amie, en jouant une scène supplémentaire où Mariam aurait proposé de l'aide à Mariam pour amadouer Jèsus. Ou elle aurait pu proposer une autre offrande (peut-être le sorcier au hibou aurait-il donné un philtre d'amour ?). Quoi qu'il en soit, un joueur peut refuser une offrande, cela entraîne quand même des choix de jeu intéressants.*

D.E.U.S EX. MACHINA

Pour renforcer la profondeur du jeu, **Safia** *a plusieurs outils à sa disposition, résumés dans l'acronyme D.E.U.S Ex. Machina : le destin des personnages, les émotions, l'univers de jeu, les symboles, les explications, et laisser les personnages résoudre leurs quêtes eux-mêmes.*

En l'occurrence, **Safia** *décide de jouer quatre aspects du D.E.U.S Ex. Machina:*

+ **Le destin.** Elle va tourner autour de la quête de Jèsus, c'est-à-dire sa vocation messianique.
+ **Les émotions.** Elle va lui présenter un figurant en exprimant ce qu'il ressent.



+ L'univers. Elle va mettre en scène un phénomène de Millevaux, l'emprise, à travers une maladie, le mal des ardents, qui renvoie à l'histoire de l'Occitanie.

+ Les symboles. Elle va s'appuyer sur un des deux symboles de Jèsus : la souffrance.

Safia : « Jèsus, alors que tu es en train de peindre la charpente, un homme du nom de Pierino entre dans la chapelle et implore ton aide. Ses mains sont nécrosées et il est dans un état de maigreur effrayant. Voici ce qu'il dit. »

Safia : « Vous qui êtes l'envoyé de Dieu, prenez pitié d'un vieux paysan. J'ai été pieux toute ma vie et voilà que je suis frappé du mal des ardents. Je souffre à l'intérieur comme si un feu perpétuel me consumait. Et j'ai des visions de cauchemar. Je revis la fois où la milice a enlevé mon frère. Ils m'ont demandé si je le connaissais et j'ai répondu non pour échapper au même sort. Une chose affreuse que je croyais avoir oubliée et qui revient me hanter. Et je vois le Diable, aussi. Je vous en prie, j'ai mal et j'ai peur, tout le temps. J'ai honte d'infliger ce spectacle à ma famille. *Il se jette à genoux.* S'il vous plaît, faites quelque chose ! »

Pauline / Jèsus : « Je descends et je lui impose les mains. »

Safia : « Tu sens que ça va le guérir, mais tu vas absorber une partie de son mal : tu vas toi aussi connaître des hallucinations. »

Pauline / Jèsus : « Mais ça n'a rien à voir avec ma quête ! Pourquoi je dois payer un prix pour le guérir ? »

Safia : « Je crois au contraire que ça a tout à voir avec ta vocation de prophète. Mais tu peux aussi renoncer à soigner cet homme et retourner à ta peinture. »

Pauline / Jèsus : « J'hésite… D'un côté, je veux éviter d'avoir un handicap de plus entre moi et ma quête… De l'autre, ça peut être sympa que mon personnage ait des visions ! Je pourrai les raconter ? »

Safia : « Dans l'absolu, c'est mon prix à payer, c'est moi qui raconte. Mais je te laisserai faire, et j'amenderai si ce n'est pas assez grave comme vision. »

Pauline / Jèsus : « Dans mes visions, je vois le Diable. Il me dit que je suis un imposteur. Je vois une statue du Diable dans la chapelle. Et si

cette statue était en germe dans la forme frustre que Jean Petit est en train d'extraire de la souche ? »

Safia *décide de mettre encore plus de tension et de soufre en passant l'album* Reissue, *de* Lou Quinse, *du folk metal occitan imprégné de bêtes, de fêtes et de danses païennes.*

PRINCIPES D'IMPROVISATION

Safia *a beaucoup de travail. Elle doit incarner le décor et les figurants de façon à mettre en valeur les personnages, les accompagner vers leur quête et donner une pente tragique à l'ensemble. C'est avant tout de l'improvisation parce qu'à part le contexte occitan et les informations sur l'univers de Millevaux, elle n'a aucun support : elle brode autour du concept des personnages. Elle dispose cependant d'outils d'improvisation pour relancer les choses sans effort : réutiliser le matériau d'anciennes aventures, co-construire avec les joueurs, développer ce qui intéresse la table, recycler ce qui a déjà été dit, faire des pauses et lâcher prise.*

Safia : « Je dois réfléchir, concertez-vous sur vos priorités en attendant. »

Armand / Jean Petit : « Je poursuis mon grand-œuvre. Je sens que mon ciseau et mon rabot atteignent le corps du Christ. Je frôle de mes doigts sa chair rugueuse. Je mets le doigt dans son cœur. Je retiens mon souffle. La statue est en train de naître. On se souviendra du nom de Jean Petit. »

Safia *se rappelle que Jean Petit était un chirurgien occitan. Il a fini roué en place publique, ce qui aurait donné la chanson « Jean Petit qui danse ». Elle décide qu'à cause de l'égrégore, l'histoire se répète.*

Safia : « Au-dehors de la chapelle, tu entends les villageois qui causent. Cela fait bientôt un an que tu travailles sur la statue. Ils t'ont laissé faire parce que tu as les clés de la ville. Mais au bout d'un an, tu devras les rendre. Alors ils te roueront sur la grand-place pour te châtier d'avoir tué l'arbre à clous, qu'ils considéraient comme une relique inestimable. »

Armand / Jean Petit : « Cela veut dire que je vais mourir ? »

Safia : « Pas si tu achèves ton grand-œuvre. Tu as acheté ta survie en déchargeant ton cœur. Ils se contenteront de te briser les membres. »

Armand / Jean Petit, *mimant le rabot et le ciseau :* « Il me faut juste assez de temps pour finir… »

TOURS INVISIBLES

Safia *doit faire tourner la parole, les quêtes, les prix à payer. Elle vient de consacrer du temps à Jèsus, puis à Jean Petit. Elle enchaîne donc avec Magdalena.*

Safia : « Magdalena, le chantier est sur le point d'être terminé. Comment vas-tu t'y prendre pour le mariage ? »

Ravi / Magdalena : « J'ai cousu moi-même une robe de mariée avec les broderies qu'on utilise pour les ostensions. Maintenant, je vais voir le prêtre pour nous marier dans la chapelle. »

Safia : « Depuis le début du chantier, il vit dans une tour perchée dangereusement sur les remparts. Mariam tient à t'accompagner. La tour est envahie par les terriers de tarentules, les fougères et les grillons. Il y a des statues de pierre défigurées ou mutilées. Quand le prêtre te reçoit, tu découvres un homme en grand désordre physique et mental. »

Ravi / Magdalena : « Mon père, que voulez-vous de moi pour accepter de me marier à Jèsus ? »

Ravi *a visiblement intériorisé la loi du destin, puisqu'il demande lui-même quel est le prix à payer.*

Safia, *après un temps de réflexion :* « Le prêtre te prend à part. Il t'avoue que les événements récents l'ont secoué. Il te confie d'une voix tremblante que Mariam est sûrement un démon, un drac comme disent les paysans. Il vous mariera si tu la pousses par la fenêtre de la tour pendant qu'elle regarde les montagnes. »

Ravi / Magdalena : « J'attends que Mariam se tourne vers nous et j'échange un grand regard avec elle. Puis je dis au prêtre que je préfère vivre dans le péché plutôt que de commettre une telle infamie. Je repars avec Mariam. »

Safia *passe maintenant l'album* Primitivo d'Oc, *par* Tarentelleria Occitane, *des recueils de danses provençales et de danses italiennes de la tarentule.*

Safia : « Les fêtes de l'été battent leur plein. L'année touche à son terme. Tout va enfin se conclure dans les rires ou dans les larmes, c'est selon. »

PRIX À PAYER INTÉGRÉS DANS L'UNIVERS DE JEU

Safia *compte encore proposer quelques prix à payer avant l'accomplissement des quêtes. Pour ce faire, elle dispose de quelques monnaies intégrées à l'univers de jeu : la petite obole (la révélation d'un souvenir, qui peut être associée à un flashback), la grande obole (un don de souvenir) ou le pacte de sang (un engagement à mort).*

Safia : « Jèsus, tu as une vision de la statue du Diable dans la chapelle. Le Diable te demande comment tu comptes résister à l'amour de Magdalena. »

Pauline / Jèsus : « Je l'ignore, en vérité. Laisse-moi en paix, tu n'es qu'un drac. »

Safia : « Le Diable te propose un pacte de sang. Il va te débarrasser de Magdalena. S'il échoue, il disparaîtra. S'il réussit, c'est toi qui mourras. Plus tard, en temps voulu. Mais il aura ton âme. »

Pauline / Jèsus : « Donc si je veux consacrer ma vie à la piété, je passerai ensuite l'éternité en enfer ? »

Safia : « Qu'as-tu à y perdre ? Si tu vis avec Magdalena, tu finiras aussi bien en enfer pour avoir failli à ta vocation de messie. »

Pauline / Jèsus : « C'est juste. Faisons couler nos sangs avec ce ciseau à bois. Scellons le pacte dans les fonts baptismaux. »

FLASHBACKS

Safia *veut maintenant consacrer du temps à Jean Petit. Mais elle manque de prise sur ce personnage. Elle a besoin d'approfondir sa vie et ses motivations. Elle veut en savoir plus sur le passé de Jean Petit, et les implications que ça peut avoir sur le présent. Pour cela, elle fait jouer un flashback.*

Safia : « Jean Petit, alors que tu donnes les derniers coups de rabot sur le visage de la statue en croix, le bruit de la fête au-dehors te donne le tournis. Tu revis le moment où la personne en capuche t'a confié ce travail. Tu joues ton personnage comme tu veux. Tout ce qui n'est pas écrit dans l'histoire peut être rejoué à ta guise. Peut-être même peux-tu en profiter pour visiter le décor autour de toi dans ce souvenir. »

Armand / Jean Petit : « Déjà, je suis en proie à l'étonnement et à la joie, puisque comme on est dans un souvenir, je vois à nouveau. Puis je m'adresse à la personne en capuche. Je lui demande pourquoi elle est



vêtue à la manière des porteurs de coffre à relique pendant les fêtes sacrées. »

Safia : « Peut-être que je suis Dieu, ou le Diable. »

Armand / Jean Petit : « Je tire sa capuche ! »

Safia, *prise au dépourvu :* « Rappelle-moi les symboles que tu as choisis ? »

Armand / Jean Petit : « Le bois et la persévérance. »

Safia : « Quand tu tires la capuche, dessous il n'y a qu'une statue de vierge noire, en bois. »

Armand / Jean Petit : « Peut-être que j'ai été abusé par un drac. Cela n'enlève rien à la grandeur de ma quête. »

FLASHFORWARDS

Safia *a besoin de mettre en valeur les enjeux qui se dessinent pour cette fin de partie. Elle propose donc d'anticiper l'une des issues en faisant jouer un flashforward.*

Safia : « Est-ce que nous sommes dans une vision de Jèsus ou dans une rêverie de Magdalena, nul ne le sait… Je vous propose de vivre le moment où Jèsus et Magdalena se marient. Vous êtes dans la chapelle ouverte à tous les vents. La statue du Christ est achevée. Dehors, les hommes et les femmes chantent et dansent autour d'une personne qu'une tarentule a mordue. La danse est censée faire passer le mal. »

Armand / Jean Petit : « Je peux être là ? »

Safia : « Oui, du moment que tu trouves une raison logique. Mais là, ça m'a l'air tout trouvé. Je suppose que tu parcoures du doigt ta réalisation. »

Ravi / Magdalena : « Je m'approche de l'autel à la vierge noire, vêtue de la robe de mariée que j'ai cousue de mes mains. Mariam porte ma traîne. Jèsus, je n'ai pas eu la bénédiction du prêtre, mais peu m'importe. Je veux t'épouser même si Dieu n'est pas d'accord. Aimons-nous et partons avec Mariam, loin de ce village maudit à qui tu prétends pouvoir apporter la lumière. »

Pauline / Jèsus : « Ce n'est pas forcément le vrai futur, n'est-ce pas ? Alors j'embrasse Magdalena sur le front et je sors de la chapelle avec elle à mon bras. »

Safia : « Les villageois vous acclament ! Puis ils rentrent dans la chapelle et se dirigent vers Jean Petit avec des cordes et des fléaux à grain. Dehors, sur la grand-place, il y a une roue autour de laquelle les hommes et les femmes dansent la tarentelle. »

VERTIGE LOGIQUE

Safia *choisit de finir la partie avec un enchaînement vertigineux de rêves et de visions.*

Safia : « Jean Petit, te voilà au tout dernier moment, au tout dernier coup de rabot qui clôturera ton grand-œuvre. Le bois est chaud sous ta main et tu peux compter chaque côte du Christ en croix. Tu entends une voix de fillette qui vient de derrière l'autel à la vierge noire. Elle te rappelle que si tu achèves ton œuvre, tu seras roué. »

Armand / Jean Petit : « Oui mais si j'échoue, je mourrai de déception. »

Safia : « Il semble que l'heure est venue de faire un choix. »

Armand / Jean Petit : « Je n'arrive pas à me décider. »

Safia : « Je te propose de jouer les deux alors. Dans un rêve, tu échoues et dans l'autre tu réussis. »

Armand / Jean Petit : « Dans le rêve où j'échoue, je défigure rageusement le visage du Christ avec mon ciseau. Je jette la croix à terre. Et je meurs de déception, comme je l'avais défini quand j'ai chargé mon cœur. Je tombe au pied des fonts baptismaux où perle le sang de ceux qui ont fait un pacte. »

Safia : « Et dans le rêve où tu réussis ? »

Armand / Jean Petit : « La statue du Christ en croix est terminée. J'arrive presque à la voir dans toute sa splendeur, rien qu'au toucher, à l'odeur du bois. Je sens aussi le parfum qui émane des mariés, et j'entends les petits bruits de pas de Mariam. »

Safia : « Mais il y a un prix à payer et tu le sais. Dans ce futur-là, les villageois te traînent au dehors et t'encordent à la roue. Le soleil mord tes yeux aveugles. C'est la dernière chose que tu ressens avant de ressentir la douleur. Autour de la roue les villageois dansent et fêtent l'été : *Jean Petit qui danse, Jean Petit qui danse…* »

Safia : « Maintenant, Magdalena et Jèsus, vous revenez au moment où



Magdalena fait sa demande en mariage. Je vous propose aussi de jouer deux versions des faits. L'une où le Diable tient sa promesse, et l'autre où le Diable n'a pas tenu sa promesse. Dans la version où le Diable tient sa promesse, la charpente vermoulue s'écroule ! Une vieille statue de diable en bois qui était dans le grenier tombe sur la tête de Magdalena, la tuant net. »

Ravi / Magdalena : « Que puis-je faire pour éviter ça ? »

Safia : « Mariam court pour te pousser. Si tu la laisses faire, c'est elle qui se prendra l'impact à ta place. »

Ravi / Magdalena : « Je regarde Jèsus et dans un instant suspendu, je lui dis que je l'aime. Avec tout ce que j'ai déjà donné, pourquoi le monde a-t-il été aussi cruel avec nous ? Pourquoi Jèsus a-t-il été aussi cruel avec lui-même ? »

Safia : « Quel choix fais-tu ? »

Ravi / Magdalena : « Je n'arrive pas à choisir, c'est trop dur. Je préfère qu'on passe dans la deuxième version des faits pour voir. »

Safia : « Dans cette deuxième version des faits, c'est bien Mariam qui reçoit la statue du démon, ça la tue sur le coup. Le Diable a échoué à t'éloigner de Magdalena, Jèsus. Alors le Diable est mort. »

Pauline / Jèsus : « Alors j'accepte la main de Magdalena, c'est logique. Je vais maintenant vivre dans le péché avec elle. Mais au moins, j'ai sauvé ce village de toutes les horreurs qui le hantaient : l'arbre à clous et la statue du diable. »

Ravi / Magdalena : « Tu crois que je vais accepter ta main après tout ce que tu as fait ? »

Pauline / Jèsus : « Je tends mes mains meurtries vers toi. Veux-tu m'épouser ? »

Ravi / Magdalena : « Je ne réponds pas… »

Safia : « Au-dehors résonnent les chants et les danses et les bruits sourds des percussions. »

Elle chante.

Jean Petit qui danse,
Jean Petit qui danse,
Ainsi danse Jean Petit.







nage sauf la Confidente, qui

ɩeut sur chaque personnage
er mot : il vaut mieux s'assurer

qu'ils veulent sur le décor et
ı le dernier mot à ce sujet.
ənte.
ɩotées de 1 à 6 peuvent être
les ou comme des tables aléa-

ıages : ***Chasseresse, Ogre, Bra-***
Les exemples développent une
t omis d'un passage sur l'autre.

ourd'hui, le monde s'appelle
ə. La **forêt** a tout envahi. L'**oubli**
L'**emprise,** une force étrange,
égrégore, sédiment des émo-
voque des phénomènes sur-
ui sont des créatures fruits de



Comment jouer cet univers ?

- Piocher des informations sur la page internet de Millevaux. *http://outsider.rolepod.net/millevaux/*
- Ou se contenter des informations de ce livre. Choisir un lieu et une époque, et appliquer dessus les éléments de Millevaux comme un filtre.

Ruine : ne laissez de la civilisation que les vestiges qui vous arrangent : certains monuments, des armes, des traditions, des semblants de société...

Forêt : recouvrez votre décor d'arbres, de racines, d'humus et de végétation. Faites-y gambader du gibier et de la vermine. À foison ou par petites touches.

Oubli : selon vos besoins, faites de vos figurants des amnésiques totaux ou des êtres à la recherche de quelques précieux souvenirs perdus. Les joueurs décident quant à eux du degré d'oubli de leurs personnages, mais l'oubli peut aussi être un **prix à payer** pour accomplir une **quête.**

Emprise : les choses changent. Le décor et les figurants montrent des signes de transformations passées et continuent à se transformer. Les personnages sont exposés à des contaminations et à des emprises mentales. Les humains se transforment en animaux, en plantes ou en minéraux, et inversement.

Égrégore : évoquez les peurs et les croyances des figurants et donnez-leur corps dans l'environnement. Les légendes deviennent réalité. Quand les joueurs font des spéculations, donnez-leur corps par des manifestations de l'environnement.

Horlas : il y a les humains, les animaux, et... les autres créatures. Il n'y a aucune liste connue de ces monstres que sont les horlas. Ces hérauts de l'étrange peuvent avoir n'importe quelle apparence et n'importe quelle motivation.

Quête de personnage

Chaque joueur invente un personnage et annonce sa **quête.** Cette quête doit être en **lien** avec la quête d'un des personnages déjà créés, car les personnages sont liés par l'**égrégore. L'aventure se construit sur ces quêtes.** Elles doivent être concrètes : les personnages cherchent à atteindre quelque chose de défini, de précis.

> ***Chasseresse :*** *sa quête est de traquer la dernière biche blanche de la forêt.*
>
> ***Ogre :*** *sa quête est de protéger la dernière biche blanche de la forêt.*



Action et communication

Les personnages sont très sensibles à l'**égrégore :**

- Ils peuvent communiquer entre eux par l'**égrégore,** à distance.
- Pas de messe basse ou d'aparté entre joueurs, ni entre joueur et Confidente.
- Tout ce qu'un joueur apprend, son personnage peut l'apprendre aussi, par **pressentiment.**
- Tout personnage peut **entrer librement** dans une scène dont il était absent, du moment que son joueur peut en justifier la venue. Ceci est valable même pour les scènes hors du monde ou hors du temps, comme les **rêves** ou les **flashbacks.** Si un personnage veut entrer dans une scène pour rattraper une personne qu'il poursuit ou qu'il veut libérer d'une prison, la Confidente peut lui demander un **prix à payer** en contrepartie.
- Les personnages peuvent tenter des actions interdites au commun des mortels, s'ils en payent le **prix.**

Introduire des figurants

Pour faire vivre le jeu, inventer régulièrement de nouveaux figurants qui se présentent sur la route des personnages, qu'ils soient bienveillants, hostiles ou neutres, qu'ils aient un lien avec leur **quête** ou en soient détachés. Les figurants personnifient l'aventure que vivent les personnages. Pour la totalité des règles présentées plus loin, l'emploi d'un figurant peut être un plus, car le figurant va personnifier la règle.

Dans un monde tombé en **ruine** et soumis aux dangers de la **forêt,** la population humaine est réduite. Donc il faut éviter les grandes foules, réutiliser certains figurants à plusieurs fins (ce qui leur donnera une certaine épaisseur), et donner une personnalité à des figurants non-humains : animaux et **horlas.**

Laisser les joueurs inventer certains figurants, par exemple en leur demandant qui accompagne leurs personnages. Cela allège le travail de la Confidente et amène dans le jeu des figurants auxquels les joueurs sont attachés… parce qu'ils les ont inventés eux-mêmes.

Conflit simple

Quand un personnage est sur le point de franchir une étape vers la réalisation de sa **quête** ou qu'il veut faire quelque chose d'**important,** annoncer un **prix à payer.** Cela se passe tout au long de l'aventure et l'aventure se concentre là-dessus. On n'obtient rien sans rien : c'est ce qu'on appelle la **loi du destin.** C'est une loi magique, fruit de l'**égrégore.** Autrement lit, la **loi du destin** est une propriété de l'univers de Millevaux, à laquelle nul personnage ne peut se dérober, pas plus qu'il ne peut se dérober à la loi de la gravité… à moins d'en payer le **prix** car la **loi du destin** permet de transgresser les lois de la physique. Ceci, les personnages le savent tout autant que les joueurs.

La loi du destin a ses côtés positifs :

- Un personnage **peut accomplir tout ce qu'il veut** du moment qu'il est prêt à en payer le **prix.**





- **Ce qui a été obtenu par un prix à payer ne peut être repris ou menacé,** sauf par un autre personnage.

Possibles prix à payer :

1 la révélation d'un point faible
2 une conséquence grave
3 une obligation
4 un handicap
5 une transformation
6 le sacrifice d'êtres ou choses chères au personnage

Le prix à payer peut être une **dépendance** (à une substance, à une activité, à la fréquentation d'une personne…). Préciser alors quelle **conséquence** négative frappe le personnage quand il succombe à sa dépendance et quelle autre **conséquence** négative le frappe s'il résiste à sa dépendance. Si, en connaissance de cause, le personnage opte pour une dépendance, la Confidente doit noter, une fois dans la séance, de soumettre le personnage au choix suivant : succomber à sa dépendance ou y résister, avec les **conséquences** établies.

- On peut durcir le jeu en annonçant un **prix à payer** qui implique un autre personnage.
- Le prix à payer doit paraître élevé mais surtout il doit avoir une **conséquence nette** sur l'aventure.

- Mentionner le terme de **prix à payer** ou la **loi du destin.**
- Ou alors présenter les tenants et les aboutissants des décisions du personnage sans utiliser de termes techniques.
- Expliquer que le personnage, étant sensible à l'**égrégore,** a un don de **prescience** qui lui permet de connaître à l'avance le **prix à payer.**

- Ou alors expliquer comment dans cette situation donnée, le personnage a les moyens de comprendre la portée de ses actes.
- Ou faire annoncer le **prix à payer** par un figurant.

- Entendre une volonté du personnage, annoncer un **prix :**

  Chasseresse *est arrivée en face de la biche blanche. C'est le plus bel animal qu'elle n'ait jamais vu. « Tu peux tuer cette biche comme tu le prévoyais, elle est à ta merci. Mais tu sens qu'elle est protégée magiquement ; si tu la tues, tu mourras aussi. »*
- Faire une proposition séduisante, en annoncer le **prix :**

  La biche a fui ***Chasseresse,*** *elle part se réfugier dans la tanière d'Ogre. « La biche veut frotter son museau contre ton visage, alors tu deviendrais enfin beau. Mais elle va perdre sa beauté en faisant cela. Est-ce que tu la laisses t'approcher ? »*
- Annoncer une issue tragique, puis un **prix à payer** pour l'éviter :

  Chasseresse *et son écuyer sont toujours à la recherche de la biche. Le cerf, père de la biche, les débusque et les charge. « Le cerf va t'embrocher. Tu resterais paralysée le restant de tes jours. À moins que tu laisses l'écuyer s'interposer entre le cerf et toi, mais il en mourra. »*
- Annoncer un choix cornélien :

  *Les chiens de chasse envahissent la tanière d'****Ogre.*** *Ils s'apprêtent à dévorer la biche, et aussi l'enfant d'****Ogre.*** *«* ***Ogre,*** *tu n'auras le temps de sauver qu'un des deux. La biche ou ton enfant ? »*
- Proposer deux solutions imparfaites au même problème :

  Ogre *a fui en emportant la biche sur son dos au prix de la vie de son propre enfant. Alors qu'il court pour se soustraire à la meute, il sent que la biche panique et ne lui fait*



*pas confiance. L'**Ogre** voudrait avoir le pouvoir de parler à la biche pour qu'ils puissent se comprendre. « Tu peux lui parler mais tu n'es pas sûr qu'elle te comprenne bien, ou tu peux lui donner le pouvoir de la parole, mais alors toi-même tu ne pourras plus parler qu'aux êtres qui t'aiment. » L'**Ogre** choisit de lui offrir sa parole pour que la biche puisse lui communiquer ses désirs. Il fera tout pour que la biche l'aime, afin qu'il puisse lui parler.*

- Le personnage décide s'il paye le **prix** pour **obtenir** ce qu'il veut, ou s'il **renonce.**
- Bien présenter le **renoncement** comme une option de jeu valable. Valoriser ce **renoncement** en demandant ce que ressent le

personnage. Laisser tout de suite entrevoir les alternatives qui se présentent à lui pour poursuivre sa **quête,** ou s'en choisir une nouvelle.

__Chasseresse__ combat le cerf pour venger la mort de son écuyer. « Tu peux tuer le cerf mais il crie. Il dit que si tu le laisses s'enfuir, il t'indiquera où se trouve la biche. » Le joueur de __Chasseresse__ répond : « Tant pis, je renonce à tuer le cerf. Je prends le risque de laisser un ennemi dans mon dos, mais j'ai trop besoin de savoir où est passée la biche. »



- Le joueur ou le personnage peut proposer un **prix alternatif,** après ou avant que la Confidente ait fait sa propre proposition. La Confidente valide ce **prix alternatif** s'il lui paraît aussi lourd que le **prix** qu'elle avait en tête.
- Faire de chaque opportunité une **chance unique,** tant que c'est crédible. Si l'on renonce à payer le **prix** pour obtenir une certaine chose, il est possible qu'on n'ait plus jamais l'occasion d'obtenir cette chose.
- Si pourtant la chance se représente, le personnage peut **retenter,** avec un nouveau **prix à payer.**

peut **annuler** un **prix** payé auparavant en payant un autre **prix.**
joueur peut **payer le prix plus tard...** mais ce sera avec les érêts.
ter de demander le même **prix à payer** pour deux **conflits** difents (que le joueur ait payé le **prix** la première fois ou renoncé).
figurants ne jouent jamais de **conflit.** Si un personnage s'opse à eux, c'est lui qui joue un **conflit.**

prix à payer les plus **cruels** sont ceux qui fractalisent la **ête** (pour accomplir A, il faut d'abord accomplir B, mais pour omplir B, il faut d'abord accomplir C...) et ceux qui comprottent une partie de la **quête,** condamnant le personnage à ne uvoir accomplir sa **quête** de façon parfaite.

nplissement

and un personnage atteint sa **quête** initiale ou qu'il y rence, son joueur lui choisit une autre **quête.**
alors il **change de personnage,** endossant pour l'occasion le e d'un figurant déjà existant ou créant un nouveau personge de toute pièces.







OPTIONS

Les symboles

Chaque joueur invente deux **symboles,** qui enrichissent le personnage et l'ambiance autour de lui. Par exemple : *corps + esprit, nature + science, animal + mécaniques, clan + folie...*
Les symboles peuvent être connexes, opposés ou sans rapport entre eux. On peut en changer en cours de séance, si la narration s'y prête. Ils apportent une cohérence au personnage et fournissent de l'inspiration pour la Confidente et pour le jeu.

> ***Chasseresse :*** *persévérance, beauté*
> ***Ogre :*** *transformation, misère*

Protéger les joueurs à tout moment

Voici le genre de phrase de sécurité que peut employer la Confidente :

- « Chacun peut **interdire** une ou plusieurs **thématiques.** Si un joueur avait une **quête** ou un **symbole** lié à cette thématique, il doit en changer. »

  > *La violence contre les enfants met un joueur mal à l'aise. Il peut interdire la violence contre les enfants ou, si cette simple mention le met déjà mal à l'aise, interdire tout bonnement la présence d'enfants dans l'aventure.*

- « Si vous êtes **mal à l'aise,** dites-le moi à part, je modérerai la table sans vous mentionner. »
- « Vous pouvez aussi faire une **croix** avec vos mains pour signaler quand ça va trop loin. Alors, tout le monde doit s'arrêter.»
- « Est-ce que **ça va ?** De quoi aurais-tu **besoin ?**»
- « Levez votre **pouce** si vous voulez plus d'**intensité.** » Si tous les pouces sont levés, augmenter le rythme et la tension, intensifier les **prix à payer.**



- « Baissez votre **pouce** si vous voulez moins d'intensité ». Si un seul pouce est baissé, baisser d'un cran.
- « Placez votre **pouce à l'horizontale** si vous voulez signaler que **l'intensité** est juste comme il faut. »
- Si un pouce est levé en dehors d'un **vote,** demander un **vote :** tous les autres joueurs doivent montrer leur pouce (levé, baissé ou à l'horizontal).
- Avant de se montrer vraiment **cruelle,** demander la permission : **« Je peux être méchante ? ».** Si la réponse est non, mettre de l'eau dans son vin.

Charger son cœur

En dehors d'un conflit, si un personnage s'**éloigne** de sa quête, **aggrave sa situation** ou accomplit un acte qui le **répugne** profondément, lui accorder de **charger son cœur.** Un joueur peut signaler que son action mérite un **chargement de cœur,** mais c'est la Confidente qui valide.

Le cœur d'un personnage n'a qu'une charge. Mais si on le **décharge,** on peut le **charger** à nouveau.

> ***Ogre*** *court dans la forêt en portant la biche pour la soustraire aux chiens, mais pour cela il a dû abandonner son enfant. Il y a renoncé dans le cadre d'un conflit, il a pu sauver la biche en échange, donc ça ne charge pas son cœur.*
> ***Chasseresse*** *fait la rencontre du seigneur à qui appartiennent les chiens de chasse.* ***Chasseresse*** *est à la recherche de la belle proie, le seigneur veut juste massacrer un maximum d'animaux. Elle le frappe au visage avec son gant de fauconnerie pour lui afficher son mépris. Elle vient de se faire un puissant ennemi, sans qu'il ne lui fût promis la moindre contrepartie. «* ***Chasseresse,*** *tu viens de charger ton cœur. »*

Lors d'un **conflit simple,** le personnage peut **décharger son cœur** pour obtenir ce qu'il veut sans payer de **prix.**

> ***Ogre*** *a chargé son cœur en tuant une femme innocente pour nourrir la blanche biche qui lui avait demandé de goûter de la chair humaine. Plus tard, le seigneur les débusque. Dégoûté de voir une si laide créature en protéger une si belle, le seigneur veut tuer* ***Ogre*** *avec un carreau d'arbalète.* ***Ogre*** *peut sauver sa vie s'il lui livre la biche. Il décide alors de décharger son cœur. Il sauve sa vie sans avoir besoin de livrer la biche. « Puisque tu as déchargé ton cœur, le seigneur s'enfuit sans demander son reste. Il a vu à quel point tu es monstrueux. »*



Variante sans Confidente

- Tout le monde joue un personnage.
- On joue en tour par tour (soit dans le sens des aiguilles d'une montre ou avec des jetons de parole).
- Pendant son tour, chaque joueur a le dernier mot sur son personnage, le décor, et les figurants.
- Quand un personnage veut se rapprocher de sa **quête,** n'importe quel joueur peut annoncer qu'il y a un **prix à payer.** Il désigne alors un troisième joueur chargé de définir **prix à payer** et **compromis.**
- Quand un personnage **aggrave** sa situation, n'importe quel joueur peut annoncer que le personnage **charge son cœur.** Il faut la validation d'un troisième joueur.
- Un seul **prix à payer** par tour, **conclure** le tour peu après.
- En l'absence de **prix à payer,** le joueur **conclut** son tour quand il veut.
- Le joueur qui prend le **tour suivant** doit maintenir une cohérence narrative avec le tour précédent (il lui est notamment impossible d'annuler des **prix** payés ou de contredire quelque chose qui a été obtenu grâce à la **loi du destin**), mais il déplace la focale sur son propre personnage.

CONFLITS AVANCÉS

Conflit simple avec assistance

Lors d'un **conflit simple,** les personnages peuvent se porter **assistance.** Le personnage assisté **prend la situation en main** ou la **confie** à l'un de ses assistants. Annoncer alors à l'assistant le **prix à payer** pour aider le personnage en **conflit.**



__Chasseresse__ erre dans le domaine du seigneur, ses hommes de main sont à ses trousses. __Braconnier,__ un gars de la forêt qui a aussi des problèmes avec le seigneur, la prend en sympathie. Tous deux se réfugient dans un ermitage abandonné, et __Chasseresse__ se déguise avec des hardes trouvées sur place. Arrive la devineresse, âme damnée du seigneur. Elle les interroge pour essayer de savoir où est Chasseresse.

Chasseresse : *Je vais lui mentir.*

Braconnier : *Je peux t'aider à la tromper.*

Confidente : *Chasseresse, as-tu confiance en Braconnier pour régler la situation ?*

Chasseresse : *Oui, je le laisse gérer.*

Confidente : Braconnier, *tu vas pouvoir tromper la devineresse, mais elle ne te fera confiance que si tu acceptes de la suivre jusqu'au château. Tu y subiras un interrogatoire qui pourrait bien finir en torture.*

Braconnier : *Ça ne vaut pas le coup, je dénonce __Chasseresse.__*

Chasseresse : *Non, laisse-moi prendre la main ! Je vais la baratiner.*

Confidente : *C'est trop tard, il fallait y penser avant de laisser Braconnier répondre à la devineresse à ta place. Maintenant, elle sait qui tu es vraiment.*

Chasseresse : « Braconnier, *je ne te ferai plus jamais confiance. »*

Plutôt que de faire peser le **prix à payer** sur un seul des personnages, on peut envisager de **diviser** le prix à payer sur tous les personnages impliqués dans le **conflit simple.** Mais il faut l'éviter si cela diminue trop le poids du **prix à payer.** Les **prix** sont difficiles à diviser, et le poids des **prix** divisés est plus lourd que le **prix** seul au départ. La **loi du destin** est **cruelle.**

Conflit duel

- Un personnage veut une chose et un autre veut une chose **contradictoire.**
- Les autres personnages peuvent **assister** un **duelliste,** pour grossir le nombre de **voix** dans son **camp.**
- Un personnage peut **assister** un **duelliste** sans intervenir physiquement. Il exerce alors son influence par sa simple **volonté** et l'entremise de l'**égrégore.**
- Tout personnage peut **décharger son cœur** pour ajouter une **voix.**
- Les figurants ne rapportent aucune **voix.**
- **Le camp avec le moins de voix est évincé du conflit, l'autre camp obtient ce qu'il veut.**

> ***Chasseresse*** *fuit dans la forêt, pourchassée par la devineresse et les hommes de main du seigneur. Elle retrouve la trace d'****Ogre*** *et commence à la remonter. Ogre essaye de masquer ses empreintes pour que Chasseresse ne la retrouve pas. Ils sont à égalité dans ce conflit duel. Chasseresse décharge alors son cœur, ce qui lui permet de prendre l'avantage. Mais* ***Renarde,*** *une sauvageonne qui a pris Ogre en pitié, aide ce dernier à échapper à la traque. On se retrouve à égalité. Braconnier aime bien la* ***Chasseresse*** *même s'il l'a trahie, mais il réprouve son projet de faire du mal à Ogre et à la biche. Alors, il ajoute sa voix dans le camp d'****Ogre,*** *sans rien faire de particulier, juste par l'entremise de l'égrégore. Le camp d'Ogre est majoritaire.* ***Chasseresse*** *perd sa trace.*

- Si la victoire de l'autre camp paraît trop **facile,** lui proposer de résoudre un **conflit simple** pour conserver sa victoire.

> *La devineresse et ses hommes de mains rattrapent* ***Chasseresse. Chasseresse*** *décide de les tuer tous.* ***Ogre*** *et* ***Renarde***



*s'y opposent. Mais ni l'un ni l'autre ne sont présents sur la scène. Techniquement, ils remportent le duel, mais la Confidente décide de rendre la situation plus équitable en conditionnant cette victoire par un prix à payer : « **Ogre, Renarde,** si vous vous concentrez pour mettre des bâtons dans les roues de **Chasseresse,** la devineresse va sentir votre présence mentale et tôt ou tard, elle va aussi vous débusquer. » **Ogre** et **Renarde** se retirent alors du conflit. Dans le souci de maintenir cette équité, la Confidente n'accorde pas pour autant à **Chasseresse** de tuer la devineresse pour rien. « Tu peux les tuer, mais alors tu seras grièvement blessée. Cette chasse à la biche sera ta dernière, car après tu vas finir impotente. » **Chasseresse** accepte ce risque, elle tue tous ses adversaires mais s'éloigne de la scène de combat en laissant de longues traînées de sang.*

- En cas d'égalité, annoncer un **compromis :** un résultat où chaque **camp** paye un **prix** et obtient une **partie** de ce qu'il veut. Si un **camp** refuse le **compromis,** il se retire du **conflit,** l'autre obtient ce qu'il veut. Si les deux **camps** hésitent, compter jusqu'à **trois.** Si personne n'a **renoncé** d'ici là, appliquer le **compromis.**

  *À nouveau, **Chasseresse** veut tuer la biche et **Ogre** veut lui sauver la vie. Ils sont à égalité. « Si vous persistez tous les deux à défendre votre position, **Chasseresse** tu vas tuer la biche, mais **Ogre** te tuera et se transformera à son tour en nouvelle biche, plus belle et fragile que l'ancienne. Personne ne veut renoncer ? Je compte jusqu'à trois...»*

Conflit tripartite

- Trois **camps** de personnages veulent trois choses opposées.
- Reformuler le **conflit tripartite** en **conflit duel.**

__Chasseresse__ est morte. __Ogre-biche__ tente de s'enfuir de la forêt. Braconnier le poursuit pour avoir sa tête en trophée. Renarde veut tuer Braconnier. « Nous allons d'abord jouer le combat entre Renarde et Braconnier avant de savoir si Braconnier parvient à tuer __Ogre-biche__. »

- Si le **conflit tripartite** ne peut devenir un **conflit duel,** annoncer un **compromis.**

__Renarde__ menace de tuer Braconnier qui menace de tuer __Ogre-biche__ qui menace de tuer __Renarde__ (pour l'empêcher de tuer Braconnier).
__Confidente :__ Si vous persistez dans votre assaut, vous allez mourir tous les trois.
__Renarde :__ Je lâche mon arme.
__Confidente :__ Maintenant, il reste Braconnier qui veut tuer __Ogre-biche. Ogre-biche,__ tu veux quoi ?
__Ogre-biche :__ Je veux seulement survivre.
__Renarde :__ Moi je te prête assistance.
__Confidente :__ Bien, dans ce cas, on est à deux contre un. Braconnier, tu échoues à tuer __Ogre-biche.__








KING

CONSEILS DE BASE

Cruauté

- Pour offrir une expérience forte aux joueurs, se montrer **la plus cruelle possible.**
- Les **prix à payer** et les **compromis** doivent faire vraiment mal, se payer tout de suite et handicaper les personnages !
- Le joueur va vivre une aventure tragique, peut-être souffrir à la place de son personnage.
- Aller jusqu'à demander la mort ou l'éviction d'un personnage, ou pire encore.
- Proposer des dilemmes moraux mémorables, éprouver les valeurs des personnages et des joueurs.
- La difficulté morale valorise la réussite. Le jeu est **cruel,** mais les **quêtes** ne sont jamais perdues d'avance : tout est possible à condition qu'on accepte d'en payer le **prix.**

- Accorder aussi des **répits,** des respirations, le temps que le personnage se ressource.
- **Augmenter** progressivement la valeur des **prix à payer.**

- Parfois, les joueurs tentent d'**esquiver le prix à payer :** ils proposent des solutions **tactiques** qui leur permettraient d'obtenir ce qu'ils veulent sans contrepartie. Maintenir le **prix à payer la plupart du temps,** si besoin le justifier par la **loi du destin,** ou le **reformuler.**
- La **tactique** doit rarement être une échappatoire. **Tout est possible,** on dit toujours **oui** ou **oui mais** aux joueurs, mais u**ne prouesse tactique ne peut réussir que si l'on en paye un prix,** réaliste ou magique, d'une valeur aussi importante que la prouesse.
- Ne demander un **prix à payer** que si on peut l'amener de façon crédible.

- Parfois, il vaut mieux **céder** à un argument tactique pour sauvegarder la fluidité du jeu. On frappera la prochaine fois.
- Si le joueur insiste pour démontrer qu'il peut obtenir A et B, présenter un **prix à payer** pour obtenir A et un **prix à payer** pour obtenir B (une perte de temps fatal, un sacrifice d'énergie ou de ressources, une conséquence sur la réputation...)

> ***Braconnier :*** *Soit, j'ai échoué à tuer* ***Ogre-biche,*** *mais je reviendrai cette nuit le tuer dans son sommeil. Je suis un braconnier habitué à tuer ma proie en toute discrétion,* ***Ogre-biche*** *ne m'entendra pas arriver.*
>
> ***Confidente :*** *Là, tu veux deux choses : retrouver* ***Ogre-biche*** *ET le tuer dans son sommeil. Voyons d'abord comment tu t'y prends pour le retrouver. C'est évident que tu te déplaces en toute discrétion. Cependant, la nuit, les horlas rôdent. Eux, ils peuvent te trouver si tu te déplaces, ils te trouveront quand tu reviendras du campement et ils te prendront ton ombre, alors tout le monde croira que tu es devenu un horla, tu seras mis au ban de l'humanité.*
>
> ***Braconnier :*** *Je suis prêt à perdre mon ombre pour atteindre à nouveau* ***Ogre-Biche.***
>
> ***Confidente :*** *Entendu, tu retrouves* ***Ogre-Biche,*** *au prix de ton ombre. Mais* ***Ogre*** *est une biche : si tu es taillé pour la discrétion, une biche est taillée pour entendre. C'est évident qu'elle t'entend arriver.* ***Ogre-biche, Braconnier*** *veut te tuer à nouveau, et toi que veux-tu ?*
>
> ***Ogre-biche :*** *Je veux qu'il tombe amoureux de moi et m'épargne.*
>
> ***Confidente :*** *Alors voici un compromis : si vous persistez tous les deux,* ***Braconnier*** *te tuera,* ***Ogre-Biche,*** *mais il sera sûrement et définitivement amoureux de ta dépouille.*

Connaître pour faire mal

- Méconnaître un personnage conduit à lui demander de sacrifier des choses qui lui importent peu.
- Chercher donc les choses les plus difficiles à sacrifier : ce qui est important pour lui, son passé, ses inspirations, ses valeurs, ses handicaps (blessures, limites, personnes à charge...).
- Par **cruauté,** mettre régulièrement en scène les handicaps du personnage. Ses handicaps finissent alors par faire partie de l'identité du personnage, et le joueur va alors s'y attacher. Alors, demander au personnage de renoncer à un handicap constituera un **prix à payer** appréciable.
- Poser ces **questions** à travers un figurant ou directement :

  « Quelle est...

  1 La personne que tu veux revoir ?

  2 Ta plus grande crainte ?

  3 Ton meilleur souvenir ?

  4 Ta plus noire pulsion ?

  5 Ta personne préférée ?

  6 Ta priorité ?

  ... Et pourquoi ? »



Donner pour reprendre

- Les personnages juste créés et ceux qui ont beaucoup sacrifié sont trop simples, n'ont rien à perdre, sont difficiles à défier, lassants à interpréter.
- **Complexifier** ces personnages.
- Poser des q**uestions,** le joueur étoffera en répondant.
- Faire des **offrandes** aux personnages :
    1 motivations
    2 ressources
    3 quêtes
    4 raisons de vivre
    5 attaches
    6 relations
- Un figurant tombe **amoureux** du personnage, s'**attache** à lui,

ffre son **aide.**

ıuand le personnage se sera attaché à ce que la destinée lui ura offert, lui demander de rendre toutes ces belles choses ɔus forme de **prix à payer.**

e pas imposer des sentiments aux personnages, même sous ɔrme de **prix à payer,** ou les reformuler comme des **contraintes.**

> *« **Braconnier,** tu as tué **Ogre-biche** et tu es donc tombé amoureux de sa dépouille. Tu es obligé de la protéger et tu ne peux pas l'offrir en prix à payer. »*

mener des engagements :

> *Le seigneur propose à **Braconnier** de l'épargner, s'il devient son maître-chien.*

éduire le personnage par l'apparence ou le comportement d'un gurant.

> *« Ce gibier représente tout ce que tu as jamais désiré. »*

- Si ça ne prend pas, **offrir** autre chose.
- Les meilleures **attaches** sont créées par les joueurs.

  1-2 « Avec qui t'es-tu le plus attaché sur la route ? »

  3-4 « Qu'est-ce qui est devenu précieux à tes yeux ? »

  5-6 « Comment évoluent tes relations avec tes proches ? »
- Proposer au personnage de **charger son cœur** en lui présentant des opportunités de s'**éloigner** de sa quête, d'**aggraver** sa situation ou d'accomplir un **acte contraire à ses valeurs.**

  *« **Renarde,** tu trouves un charnier de bêtes que les chasseurs ont tuées par ennui et ont laissées là à pourrir, sans même prendre la peine d'en tirer des trophées ou de la nourriture. La seule carcasse encore comestible, c'est la carcasse du père renard qui t'a élevée. Si tu la manges, tu pourras charger ton cœur. »*
- Demander à un joueur ce que son personnage veut, alors il va répondre quelque chose qui paraît atteignable par son personnage.
- Ou lui demander ce à quoi le personnage rêve, alors il va répondre quelque chose que son personnage désire et qui lui paraît inatteignable. Lui révéler l'existence de moyens magiques ou inattendus qui vont lui permettre d'atteindre son rêve. Mais avec un cortège de **prix à payer.**
- Mettre en scène des **colporteurs,** des figurants qui abordent d'emblée les personnages et leur proposent des choses très intéressantes, en échange d'un **prix à payer.**



CONSEILS AVANCÉS

D.E.U.S Ex. Machina

1 D / Destin : jouer le **destin** des personnages. Relier le décor, les figurants et l'intrigue à leurs **quêtes** par des coïncidences et des correspondances. Donner une **quête** à chaque figurant qui fait une apparition notable dans l'aventure.

2 E / Émotions : décrire les émotions que ressentent les figurants ou qui se dégagent du décor. Demander ce que ressentent les personnages (de préférence par le biais d'un figurant).

3 U / Univers : décrire des choses liées aux thèmes de Millevaux (**1** forêt **2** ruine **3** oubli **4** emprise **5** égrégore **6** horlas)

4 S / Symboles : décrire des choses liées aux **symboles** des personnages. Surtout les **prix à payer** et les **offrandes,** pour impliquer les personnages.

5 Ex / Explique : dénouer les mystères, révéler les liens entre les personnages, utiliser des **flashbacks** ou des **flashforwards** si besoin.

6 M / Machina : refuser de jouer le dieu hors de la machine qui fournirait une aide providentielle aux personnages quand tout espoir semble perdu. Imaginer des problèmes, laisser les personnages trouver des solutions. Si les personnages se montrent passifs, alors le décor et les figurants peuvent proposer des solutions contre des **prix à payer** mais jamais résoudre les problèmes à la place des personnages, en tout cas pas sans contrepartie.



Principes d'improvisation

1 Réutiliser des péripéties d'anciennes aventures. Extraire des idées de la conversation, de la salle de jeu ou de ses souvenirs.

2 Co-construire avec les joueurs : leur répondre « oui », « oui mais… » ou « oui et… ».

3 Développer les détails auxquels les joueurs s'intéressent par leurs propositions et questions.

4 Recycler les éléments déjà apportés. Retravailler les mêmes thèmes et poursuivre les intrigues en cours au lieu de réinventer de nouveaux éléments.

5 Faire des pauses pour ruminer une idée. « Je dois réfléchir, concertez-vous sur vos priorités en attendant. »

6 Lâcher prise. Vivre l'aventure au lieu de la raconter. Se laisser bercer par les émotions de la table au lieu de chercher à construire un sens.

Tours invisibles

- Les joueurs parlent et agissent à leur gré, sans respecter de rotation précise.
- Quand ils parlent, se taire, écouter, répondre si nécessaire.

- Organiser son propre jeu en tours.
- Faire agir le décor et les figurants d'une façon qui concerne intimement un des personnages.
- Impliquer ce personnage dans un **conflit** qui va mettre en balance sa **quête,** ses valeurs et ses attaches.
- Ou lui poser des **questions.**
- Ou lui faire une **offrande.**
- Bref, lui consacrer du temps.



- Puis passer à un autre, dans le sens des aiguilles d'une montre, et ainsi de suite.
- Si hors de son tour, un joueur intervient pour une action sans rapport, lui dire qu'on va la résoudre plus tard (à son tour).
- Si nécessaire pour la fluidité, inverser les tours de deux personnages.

- Même en faible effectif, les tours invisibles sont utiles !
- Les tours invisibles structurent l'improvisation, le rythme, la tension, l'écoute, l'implication des personnages, l'expression des joueurs.



ÉTOFFER L'UNIVERS

Flashbacks

- À utiliser pour définir une **relation** entre un personnage et un autre personnage ou un figurant.
- Les personnages ne **contrôlent pas** l'arrivée d'un **flashback.**
- Ils peuvent cependant en provoquer un en utilisant des moyens **magiques,** ou simplement en fouillant dans leur **passé.**
- Initier le **flashback** quand le personnage rencontre l'autre, ou y songe simplement.
- Prétexter l'**oubli** pour improviser une relation passée entre n'importe quelles personnes.
- Jouer le **flashback** au **présent.** Les joueurs peuvent poser des **questions,** tenter des **arrangements,** jouer les **conséquences** précises de cette scène.
- Lors du sommeil d'un personnage, lui proposer de faire un rêve qui soit en réalité un **flashback** et lui permette d'en apprendre plus sur son passé oublié. Annoncer un **prix à payer :** si le personnage poursuit son **rêve,** il pourra se faire attaquer durant son sommeil. Ou alors il restera bloqué dans le passé. Ou bien encore il oscillera entre présent et passé, ressurgissant dans le présent au moment le moins opportun, pour mieux plonger à nouveau en son souvenir.
- Amener un **dilemme moral** dans le **flashback.**

> *« **Renarde,** tu revis un souvenir de ton passé. Tu es avec ta mère et ton frère, sauvageons comme toi. Le seigneur vous traque. Il vous capture tous les trois. Il est prêt à tuer ta mère et ton frère, mais par cruauté, il te jette un couteau et te dit qu'il en épargnera un si tu égorges l'autre sous ses yeux.*



Acceptes-tu ce terrible marché, et si oui, qui épargnes-tu et qui achèves-tu ? »

- Annoncer des **conséquences** concrètes dans le présent, sans contredire ce qui a déjà été dit avant.
- **Entrée libre :** Les autres personnages peuvent **intervenir** à leur guise dans ce **flashback.** Ils se remémorent une partie de leur passé et découvrent qu'ils côtoyaient déjà le personnage à cette époque.
- Les personnages peuvent vivre ce **flashback** comme un **rêve lucide,** explorer leur passé en dehors des révélations de la Confidente… quitte à en payer les **conséquences.**

Flashforwards

- À utiliser pour permettre à un personnage d'explorer les conséquences possibles de son choix au moment d'un dilemme moral.

   *« **Braconnier,** tu hésites entre laisser le seigneur te tuer et accepter d'être son maître-chien. Voici le futur où tu deviens son maître-chien. Tu es à la tête de la meute. La devineresse est toujours à tes côtés pour t'exécuter si jamais tu échoues à mettre à mort les gibiers. Ta meute capture **Renarde.** Que fais-tu ? »*

- Jouer les **flashforwards** au présent, comme les **flashbacks.**
- Jouer un événement désastreux en **flashforward,** puis annoncer le **prix à payer** pour l'éviter.

Vertige logique

- Sur un fonctionnement proche des **flashbacks** et **flashforwards,** faire jouer des **rêves** ou des **visions** dynamiques et y amener des choix cornéliens avec des conséquences sur la réalité.
- Rendre les **flashbacks** et les **flashforwards** vraiment étranges, perméables avec le présent, ou existant sous forme de réalités autonomes où l'on pourrait se réfugier pour fuir ses responsabilités dans le présent.
- Interconnecter le présent, le passé et le futur, la réalité et l'onirisme.

Prix à payer intégrés dans l'univers de jeu

Plusieurs **monnaies** magiques existent à Millevaux :

La petite obole : L'information sert de **monnaie.** On peut payer un service avec un renseignement, un souvenir, le récit d'un remords, d'un regret ou d'un rêve. Plus l'information est intense ou importante, plus elle permet d'obtenir une contrepartie importante. On peut rejouer le souvenir sous forme de **flashback,** au moment de la transaction.

La grande obole : Elle permet d'obtenir une contrepartie plus importante que la **petite obole,** mais on fait plus que confier une information à un acheteur : on la lui cède totalement, de façon magique, tandis qu'on oublie soi-même cette information. On raconte son mariage, et c'est maintenant l'acheteur qui épouse votre promise.

Pour que cela coûte vraiment de céder un souvenir, plusieurs options se présentent :

- Rendre le souvenir attachant.
- Lier à la **grande obole** la perte d'une faculté, d'une attache ou d'un désir.

- L'acheteur qui récupère le souvenir peut s'en servir contre le personnage.
- Le personnage qui cède son souvenir peut faire une crise de manque : lorsqu'on a perdu un souvenir, même si l'on a justement oublié la teneur de cette perte, on ressent un grand vide, difficile à combler à moins d'en payer le **prix...**
- Rejouer le souvenir sous forme de **flashback,** au moment de la transaction, et mettre alors en scène la dépossession du souvenir : le décor du souvenir s'effondre, ou l'acheteur prend la place du vendeur... avec la possibilité pour le vendeur de **renoncer** à la transaction avant qu'il ne soit trop tard.

L'obole mensongère : Si un personnage tente de vendre un mensonge par **grande** ou **petite obole,** alors le mensonge devient réel, pour le meilleur, comme pour le pire. Si le personnage raconte un cauchemar, celui-ci prend forme. Si le personnage s'invente un ennemi, celui-ci prend forme. Si le personnage vend un faux souvenir heureux par **grande obole,** alors ce faux souvenir va lui manquer de façon aussi intense que s'il avait été vrai.

Le pacte de sang : Deux personnes peuvent sceller un engagement par un **pacte de sang.** Si l'une des personnes rompt ou déshonore son engagement, elle peut mourir ou encourir une autre **conséquence** grave.



JOUER EN CAMPAGNE

Feuille de route

- Faire un **tableau** avec une colonne par personnage. Y noter les descriptions, **quêtes** et **symboles** de chacun.
- Quand une action semble logiquement amener une **conséquence** à long terme sur un personnage, noter la conséquence prévue dans la colonne du personnage.
- Prévoir des dilemmes, des scènes d'introspection, des questions, des **offrandes** ou des actions de figurants qui pourraient concerner un personnage, les noter dans sa colonne.
- Se donner pour mission de biffer ces notes au fur et à mesure : dès que les personnages sont inactifs, déclencher une des **conséquences** ou des introductions de scènes planifiées qui étaient notées sur la feuille de route. Alterner entre chaque personnage.

Économie

Créer des **monnaies** sous forme de **prix à payer** spécifiques au cadre de **campagne,** qui devient alors un véritable jeu dans le jeu. Le jeu de rôle *Odysséa* (qui propose de revivre le voyage d'Ulysse dans une mer en ruine envahie par la forêt) est en fait un cadre de **campagne** pour *Inflorenza Minima*, avec ses propres **monnaies :** par exemple, quand on veut lancer un navire à la mer, on doit sacrifier un être cher en l'honneur des dieux.



Inter-séance en solo

Il est possible de jouer une **campagne** dans l'univers de Millevaux avec d'autres règles, par exemple des règles utilisant des valeurs chiffrées. C'est le cas si on utilise d'autres jeux de la gamme comme *Millevaux Hex* (un jeu de rôle écrit par Dino Van Bedt) ou des jeux de rôles génériques comme *Dragon de Poche* (un jeu de rôle écrit par Le Grümph). Au milieu d'une **campagne** jouée avec ces règles chiffrées, on peut jouer un épisode avec un effectif de personnage réduit, voire avec un seul personnage. *Inflorenza Minima* s'avère alors un outil approprié. Si on joue cet épisode avec les règles d'*Inflorenza Minima*, les personnages ne gagnent pas en puissance par rapport à ceux qui sont privés d'épisode intermédiaire : leur histoire évolue, mais ils n'ont pas de points en plus ou en moins. Éventuellement, on peut réécrire une partie de la feuille de personnage à l'issue de l'inter-séance, mais sans toucher aux valeurs chiffrées.

Annexe : LES PRIX À PAYER SELON PIERRE V.

***Avertissement :** Pierre V. a sa façon toute personnelle de voir l'ambiance du jeu. Mais l'intérêt était justement de la partager.*

Pierre V. : « Personnellement, tu me ferais jouer à *Inflorenza Minima,* je ne sais pas si tu trouverais de premier abord des dilemmes moraux pour moi. Je te proposerais de me tuer ou de me mutiler sans trop de difficulté, si c'est utile au groupe. Là où tu peux me demander des sacrifices plus susceptibles de dilemmes, c'est si je dois couper mes capacités cognitives ou sociales. Sacrifier mes amis ou ma famille, perdre mes souvenirs ou mon identité ou mes compétences. Là, ça me ferait bien [censuré]. Imagine un personnage qui perd sa capacité à sentir la douleur, ou sa capacité à aimer les autres, tout ce qu'il bouffe a le goût des excréments... »

Réponse de Thomas Munier : « Sacrifier des amis ou de la famille, je le demande souvent. Altérer le personnage comme tu le suggères, je le demande moins mais je le demanderai davantage à présent. Après, il y a la manière, je recherche toujours un prix à payer qui ait une conséquence nette dans l'aventure. Pour retravailler sur ton exemple, supposons un personnage gastromancien. Pour réussir un sort de gastromancie qui va tuer son ennemi, je pourrais lui dire : *C'est un sort puissant contre un adversaire puissant, et si tu le lances, tu vas te prendre un choc en retour et ça va affecter ton palais : tout ce que tu mangeras aura le goût des excréments.* Mais si je m'arrête là, au final il ne se passe rien de fâcheux parce que c'est juste un détail, c'est au bon vouloir du joueur d'en tenir compte ou pas. J'irais plus loin en annonçant à l'avance une conséquence fâcheuse, par exemple *tu deviendras incapable de faire de la gas-*



tromancie ou tu vas mourir de faim car tu ne pourras rien avaler, à moins de trouver une façon de te rendre complètement insensible (ce qui posera d'autres problèmes). »

Pierre V. : « C'est vrai que le canon du genre que j'imagine ce sont des prix du genre du mythe de Sisyphe.
Une punition permanente / récurrente où la personne a perdu une liberté importante. Par exemple, je pense à :
- Ne plus voir ni entendre les personnes de manière différenciée. Le joueur voit des silhouettes noires qui ont toutes la même voix.
- Ne plus se souvenir de rien au-delà de la journée en cours.
- Se rappeler de choses fausses : la Confidente lui énonce des souvenirs faux une scène sur deux.
- Ne peut se nourrir que de sang (comme un vampire), de chair humaine... et a toujours faim !



- Être animé de désirs compulsifs et déviants.
- Ses organes se modifient : il doit sortir ses excréments de son ventre par une ouverture à la place du nombril.
- Des bras lui poussent de manière chaotique : il doit se mutiler en permanence.
- Un jumeau plus fort, beau, populaire, sociable le remplace.
- Les gens interprètent de manière malveillante tout ce qu'il dit.
- Tout ce qu'il touche meurt / vieillit très vite.
- Il change d'apparence dès qu'on ne le regarde pas (et sans maîtrise aucune de ce à quoi il ressemble).
- Il est obligé de mentir et ne peut plus jamais prononcer la vérité.
- Il devient invisible.



Je vais t'expliquer la routine que j'ai suivie pour les produire. Le mythe de Sisyphe rentre dans le schéma suivant : le Sisyphe perd une fonctionnalité (toute volonté autre que de pousser son caillou) et par là même est condamné définitivement à une activité aliénante.
J'ai donc cherché la même routine : affecter des fonctionnalités composant une personne, la condamner à quelque chose de perpétuellement pénalisant dans une partie de jeu de rôle. J'ai aussi rajouté comme contrainte que les évolutions de fonctionnalité ne puissent pas être ignorées par le joueur mais qu'elles le pénalisent quasi-obligatoirement dans le reste de la partie.

Je te propose les choses suivantes :
- Déplacement d'organe : les yeux dans les mains, un organe sur le front, la tête à un autre endroit du corps.
- Vomit à chaque scène (même sans manger).
- Les ongles ou les cheveux poussent très vite.
- Les côtes lui perforent la peau et ressortent.
- Un horla lui sort du ventre (ou de l'oreille) et devient l'ami du groupe tout en nuisant au personnage.
- Un horla lui sort du ventre et attaque le groupe.
- Son corps colle et fusionne avec celui d'un autre personnage ou d'un figurant.
- Crie en permanence.
- Dégage des phéromones telles que tout mammifère veut s'en prendre à lui. »

FEUILLE DE ROUTE

Joueur			
Personnage			
Description			
Quête			
Symboles			
Conséquences à long terme			
Dilemmes			
Scènes d'introspection			
Questions			
Offrandes			
Actions de figurant			





RÉCAPITULATIF

Essentiels

Univers : 1 ruine **2** forêt **3** oubli **4** emprise **5** égrégore **6** horlas.
Quêtes de personnage liées. Action et communication par l'égrégore.
Conflit simple : prix à payer, en vertu de la loi du destin.
Accomplissement : si quête atteinte, nouvelle quête ou nouveau personnage.

Options

2 symboles par joueur
Protections : interdiction de symboles, pouces, mains en croix, permissions
Charger son cœur : aggraver la situation de son personnage pour gagner un joker.
Décharger son cœur : annuler un prix à payer ou rajouter une voix dans un duel.
Sans Confidente : un joueur agit, un autre exige prix à payer, un troisième définit.

Conflits avancés

Conflit avec assistance : désigner qui prend la situation en main et payer le prix.
Conflit duel : le camp avec le plus de voix l'emporte. Si égalité, compromis.
Conflit tripartite : reformuler en conflit duel ou compromis.

Conseils de base

Cruauté : aller au choix cornélien le plus fort et le plus souvent possible, désamorcer le jeu tactique, les prouesses réussissent moyennant un prix.

Connaître pour faire mal (craintes, souvenirs, attaches, projets…)

Donner pour reprendre (attaches, alliés, ressources, raisons de vivre…)

Conseils avancés

DEUS Ex MACHINA : 1 Destin **2** Émotions **3** Univers **4** Symboles **5** Explique **6** Pas de dieu hors de la machine.

Principes d'improvisation : 1 Réutiliser **2** Co-construire **3** Développer **4** Recycler **5** Faire des pauses **6** Lâcher prise.

Tours invisibles : centrer l'aventure sur chaque personnage, et tourner.

Étoffer l'univers

Flashbacks : approfondir une relation.

Flashforwards : explorer les conséquences d'un choix avant de se décider.

Vertige logique : rêve ou métaphore avec conséquences dans la réalité.

Prix à payer intégrés dans l'univers : petite et grande obole, pacte de sang…

Jouer en campagne

Feuille de route : une colonne / personnage pour les réactions et intros de scènes.

Inter-séance solo : le jeu comme intermède d'une campagne dans un autre jeu.

REMERCIEMENTS

Merci d'avoir acquis ce jeu, quel que soit le format !
Je suis à votre écoute pour tout retour de lecture et pour toute suggestion concernant les nouveautés que je pourrais vous proposer.
Dans une plus large mesure, je suis à votre service.
Si vous lisez ou jouez, sentez-vous libre de faire un retour public sur votre page personnelle, votre blog ou votre forum préféré. Je vous en serai reconnaissant.
Vous pouvez retrouver mon folklore personnel et mes articles sur la créativité, avec de nombreux invités, sur le blog Outsider :
http://outsider.rolepod.net/

Si vous souhaitez soutenir ma démarche d'une façon ou d'une autre, je vous invite à consulter cet article :
http://outsider.rolepod.net/donner/

Retrouvez encore plus d'information avec Outsider daily, tous les jours sur facebook, sur google+ et sur twitter :
http://www.facebook.com/folkloreoutsider

Google + : Thomas Munier
Twitter : @Outsider_Daily

Sincèrement,
Thomas Munier



Autres livres et jeux

Jeu de rôle, aides de jeu :

Musiques Sombres pour Jeux de Rôle
Pour draper un voile de terreur sur les moments horrifiques de vos séances.

Jeu de rôle :

Millevaux Sombre
Le supplément post-apocalyptique, forestier et sludgecore pour Sombre.
Inflorenza
Héros, salauds et martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux.
S'échapper des Faubourgs
Un cauchemar de poche dans une banlieue hallucinée.
Dragonfly Motel
Un jeu-mirage pour voyageurs imprudents.
Psychomeurtre
Les meilleurs des profilers contre les pire des serial killers.

Livres d'univers :

Millevaux : Civilisation
Sociétés, anarchies et solitudes, l'homme face à sa bestialité dans la forêt.

Romans :

La Guerre en Silence
Un folklore urbain, une histoire d'amour, un thriller conspirationniste.
Hors de la Chair
Terrorisme spectral dans le labyrinthe urbain de la superstition.

Recueil de nouvelles :

Glossôs
Science-fiction rurale et légendes urbaines, des champs de blé et des trains qui n'arrivent jamais à destination, un canevas de feux de paille.



